

play!

z i n e

br. 87 | Septembar 2015.

RECENZIJA:

GOD OF WAR 3 REMASTERED

Kratos stigao i na PS4

RECENZIJA:

ZOMBI

I can live
without U

GAMESCOM 2015:

IZVEŠTAJI SA LICA MESTA

PRVI UTISCI:

STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID PROLOGUE

Početak kraja

IGRA MESECA:

ROCKET LEAGUE

Velika **PLAY!**
nagradna igra

35 DANA
NAGRADA

Najveći giveaway koji smo ikada
organizovali. Svaki dan delimo
nagrade preko našeg sajta,
35 dana za redom!

BROJ 87 – SEPTEMBAR 2015.

Izlazi jednom mesečno • Cena: besplatno

UREDNIK:

Filip Nikolić

REDAKCIJA:

Filip Nikolić, Luka Komarovski, Stefan Starović

SARADNICI:

Bojan Jovanović, Milan Živković, Marko Narandžić, Miloš Hetlerović, Nikola Savić, Miljan Truc, Borislav Lalović, Ivan Danojlić, Stefan Mitov Radojičić, Lazar Marković, Damir Redžepagić, Luka Zlatić

ART DIREKTOR/PRELOM:

Nikola Bogdanović

KONTAKT:

PLAY! magazine

www.play-zine.com | www.play.co.rs

Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine / glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektronski časopis. - 2006, br. 1 (juni) -.-Beograd (Vilovskog 6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana 17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756



IGRA MESECA



Pozdrav svima,

Posle dva meseca letnje pauze, ponovo se vraća PLAY! Zine, jači nego ikada! (osim MGSV opisa)

Mi smo se lepo odmorili, brčkali u moru, sunčali, provodili se i sada smo spremni da pokrijemo tu gaming industriju kao nikada do sada! (iako nemamo MGSV opis u ovom broju)

Osim Gamescom sajma, nije se puno toga interesantnog dogodilo preko leta. U nedostatku dobrih AAA naslova i pre svega u nedostatku review kopije za MGSV: Phantom Pain pre prvog septembra, za najbolju igru u proteklom periodu smo proglasili Rocket League.

U ovom broju čitajte prve utiske o StarCraft II Legacy of the Void prologu, interesantnom Everybody's gone to the Rapture ili na primer razočaravajućem F1 2015. Već smo spomenuli da nas je apsolutno oduševio Rocket League, a da li smo spomenuli da nismo na vreme dobili review kopiju za MGSV: Phantom Pain?

Sa Gamescoma smo pripremili par ekskluzivnih izveštaja sa lica mesta. Tu je i nova „Ukratko“ rubrika, gde vas nećemo previše zamarati sa tekstom, a ne zaboravite i naše standardne rubrike poput opisa hardvera, modding scene, fantasy tales, hearthstone specijala. Sa druge strane, ono na šta možete da zaboravite je MGSV opis u ovom broju.

Pratite nagradu igru na našem sajtu. Najveća koju smo ikada organizovali. Svaki dan delimo lepe gaming poklone! Za više informacija pravac play.co.rs ili na naš Facebook preko koga se prijavljujete za dnevne nagrade. Još samo da je jedna od njih bila review kopija za MGSV: Phantom Pain i da smo je recimo mi dobili, na vreme...

I za kraj imamo jedno saopštenje – nismo na vreme dobili review kopiju za MGSV: Phantom Pain!





GAMESCOM 2015 PRVI UTISCI	6
13th Page	13
GAMESCOM 2015 PRVI UTISCI	14
PRVI UTISCI: StarCraft II Legacy of the Void Prologue	20
BETA: Call of Duty: Black Ops 3 multiplayer beta	24
PRVI UTISCI: Valhalla Hills	26
PRVI UTISCI: Skyhill	28
PRVI UTISCI: Albion Online	30
UKRATKO	32
Rocket League	34
Zombi	40
God of War 3 Remastered	42
F1 2015	46
Guild of Dungeoneering	48
Deception IV The Nightmare Princess	50
Everybody's gone to the Rapture	52
Pinball FX2 Ant-man pinball	54
Legends of Eisenwald	56
Evoland 2	58
Breach & Clear Deadline	60
Anna's Quest	62
HARDWARE Gamescom 2015: Kingston	64
HARDWARE Gamescom 2015: Razer	65
HARDWARE: Asus Radeon	66
HARDWARE: Asus Strix Claw	70
MODDING SCENA	72
FANTASY TALES	73
Hearthstone specijal	74



gamescom

Prvi utisci
sa GamesCom
2015

BLIZZARD ENTERTAINMENT



Overwatch

Overwatch je na Gamescomu po prvi put bio dostupan za probu novinarima i posetiocima sajma. U pitanju je pučarina u prvom licu koja donosi veliki broj klasa najrazličitijeg tipa. Ovo je prvi Blizzardov novi projekat i nova intelektualna svojina u preko 17 godina. Igra je jako timski orijentisana ali i poseduje specifične i različite klase koje će odgovarati svakom tipu igrača.

Nove stvari koje je Blizzard najavio su mape - prva se odigrava u Rusiji i zove se Volskaya i donosi control point tim igre - potrebno je kontrolisati dve tačke na mapi kako biste pobedili. Druga nova mapa je Numbani, bazirana u Africi i slična je kao PL odnosno payload mape u Team Fortress 2. Napadači moraju da zauzmu objekat ali i potom da ga isprate do druge tačke na

mapi, a da ih u tome ne zaustave oni koji su branili objekat. Ujedno je ovo mapa sa velikim brojem visokih zgrada i mostova između njih, gde će pre svega heroji koji imaju mogućnosti duplog skoka, letenja ili guranja protivnika imati blagu prednost u odnosu na ostale.

Najavljen je i novi heroj, DJ pod imenom Lucio, koji je ujedno 16 po redu predstavljeni heroj u igri. U pitanju je heroj na rolšuama koji može da skače po zidovima, puca na daljinu, dobrim zvukom poboljšava svoje saborce odnosno podiže im moral i naravno, pravi elektronsku muziku. Lucio je iz Rio de Žaneira, bori se protiv velike zle korporacije i koristi Sonic Amplifier kao oružje. Ima dva moda pucanja - prvi koji ispaljuje brze i po četiri u grupi projektila ali i sekundarni mod koji zapravo

odbacuje protivnika u daljinu. Crossfade je mogućnost da pušta jednu od dve svoje numere - pesmu koja zapravo leči sebe i saborce i druga koja ubrzava kako njega tako i njegove saborce. "Amp it up" je magija kojom se u velikoj meri povećava delovanje bilo koje od dve muzičke numere kako bi se, na primer, heroji vratili iz skoro potpunog nokauta u borbu sa skoro punim zdravljem. Ultimativna mogućnost Lucija je "Sound barrier" kojom pravi štit oko saboraca i samog sebe koja donosi povećanu izdržljivost na terenu.

Nama Overwatch na prvo igranje deluje zaista dobro i sve što možemo da kažemo je da jedva čekamo kada će ovo igra postati dostupna.

StarCraft 2

Tim Morten nam je otkrio detalje oko StarCraft 2 Legacy of the Void. Pre svega - igra će se pojaviti do kraja ove godine. Pored jedinica koje smo imali prilike da vidimo, pokazan je i Allied Commanders, novi mod u StarCraft 2. Raynor, Kerrigan i Artanis su glavni

junaci ovog moda u kojem igrači rešavaju misije sa jasnim ciljevima upravljajući samo herojima odnosno komandantima u ovom slučaju. Neke od njih direktno kontrolišete (poput Kerrigan) a neke od njih možete da koristite samo kako biste zadavali zadatke svojim drugim jedinicama ili kako biste koristili

moći i mogućnosti koje su specifične za tog heroja.

Ukoliko kupite StarCraft 2 Legacy of the Void, dobijate heroja Artanisa u Heroes of the Storm, kada se on bude pojavio.



World of Warcraft Legion

Blizzard je otkrio detalje i u vezi Legion ekspanzije koja u WoW donosi novu klasu, podiže maksimalni level i donosi još puno toga.

Ekspanzija će u WoW svet dodati novi kontinent koji se zove Broken Isles. Maksimalni nivo koji vaš lik može dostići se

podize na 110. Takođe, u igru će biti dodata i nova klasa Demon Hunter. Tu su i novi dungeons, raids, nova oružja, Honor System i još puno toga.

Blizzard u svom maniru nije objavio tačan datum izlaska ekspanzije. Ono što je poznato je da će beta početi kasnije ove godine. Ovo je inače šesta ekspanzija za

najpopularniju MMO igru na svetu. Do sada je Blizzard igru proširivao sa ekspanzijama The Burning Crusade (2007), Wrath of the Lich King (2008), Cataclysm (2010), Mists of Pandaria (2012) i Warlords of Draenor (2014).

ELECTRONIC ARTS



Najveći hitovi ovogodišnjeg GamesComa što se tiče Electronic Artsa svakako su Star Wars Battlefront, Need For Speed, Mirror's Edge Catalyst, FIFA 16 i Unravel. Ova poslednja igra, razume se, kako bi EA pokazao da se brine o indie izdavačima. Sve ovo što smo videli dosta je slično onome prikazanom na E3, uz izuzetak Need for Speeda koji je po prvi put bio igriv. I - odličan je! Možda po prvi put posle mnogo, mnogo vremena, dobijamo Need for Speed naslov koji zaista ima potencijal.

Mirror's Edge je prilično sličan kao i tokom E3 sajma, osim što smo imali prilike da vidimo nove detalje iz prve misije, ali ništa što već nije viđeno tokom E3 sajma na računarima na kojima smo mogli da isprobamo igru. Kamera se i dalje ne ponaša prirodno i suviše je "kompjuterizovana", a kratka animacija koja pojašnjava da se Fejt uspešno spustila na zemlju isuviše je konfuzna i zbunjuje igrače. Grafika je sa druge strane solidna, aiko pojednostavljena kako bi igrač znao kuda je potrebno da se kreće. Igra izlazi u februaru tako da Electronic Arts ima još sasvim dovoljno vremena da ispravi potencijalne probleme i učini Mirror's Edge Catalyst dobrom igrom kao što je to bio prvi deo.

Star Wars The Old Republic i dalje živi i Knights of the Fallen Empire će biti besplatan za sve trenutne pretplatnike u igri. Oni koji koriste free to play model

moraće da doplate, ali je interesantno pomenuti da će svi koji već poseduju svoje karaktere moći da ih lako prebace u nove misije, dok će se novi igrači lako prilagoditi novom okruženju. Problem sa SWTOR je u tome što je igra sada već prestara, ne izgleda posebno zanimljivo i nije zabavna čak ni onima koji su fanovi Star Wars. Electronic Arts pokušava da na krilima Star Wars Battlefront održi popularnost igre još neko vreme, ujedno i čekajući izlazak novog dela filma, nakon čega će sudbina ovog naslova verovatno biti zapečaćena.

The Sims 4 Get Together je novi dodatak u Sims svetu koji izlazi u novembru i kao što mu samo ime kaže pre svega je namenjen



zajedničkom igranju više prijatelja. Garden Warfare 2 će naredne godine dobiti specijalan dodatak pod imenom Grass Effect, što će biti direktna saradnja Garden Warfare 2 i Mass Effecta. Z7 Mech je specijalan lik koji će se pojaviti po uzoru na Mass Effect, a biće dostupan za sve koji prednaruče igru. Igra izlazi naredne godine. Prikazana je i nova mapa, Garden Warfare 2 in space. Pored toga, Garden Warfare 2 će posedovati i singleplayer kampanju.

Unravel je iznova doneo interesantnu prezentaciju kreatora igre, ali nam je i prikazao prvi deo igre i objasnio kako igra funkcioniše. Jarni mora da završi nivo pre nego što mu nestane konca, a kompeltan gameplay u potpunosti je urađen po fizičkom modelu.

20 na 20 mod za **Star Wars Battlefront** se zove Fighter Squadron. U pitanju su okršaji na nebu za veliki broj igrača, ali ne i u svemiru, podsetimo, EA je izjavio kako okršaja u svemiru neće biti. Makar ne u ovom trenutku. Mod naravno deluje izuzetno zabavno i jedva čekamo da ga vidimo u testu.

Sve u svemu, EA je sva svoja iznenađenja otkrio na E3-u, ovoga puta smo uglavnom videli i čuli još malo detalja o igrama za koje smo već znali da pristižu i šta od njih da očekujemo.

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE



Da li ste spremni za novu borbu assassina i templara, ovoga puta u Engleskoj? To nam donosi Syndicate, šesti deo (ako ne računamo spin off i verzije za ručne uređaje) serijala ali ujedno i svojevrsni "reboot", kako kažu sami developeri. Ne samo da smo po prvi put u svetu Engleske, već po prvi put imamo priliku da kontroliramo dva glavna junaka - muškog i ženskog. Njihove priče se prepliću, jer su u pitanju brat i sestra blizanci. Misije se mogu birati sasvim slobodno, po sistemu "otvorenog sveta", pa ukoliko više volite

da igrate sa jednim likom nego sa drugim, taj izbor vam je u potpunosti ostavljen slobodan.

Sporodne misije i zadaci koje možete ali i ne morate obaviti dodaju posebnu dimenziju zanimljivosti igri i moramo reći da pored toga, sama igrivost po prvi put izgleda potpuno fluidno i interesantno i poziva igrače da napreduju dalje, pokušavajući da tiho ili ne baš tako tiho eliminišu protivnike. Ne samo da je borba unapređena, ne samo da se glavni likovi bolje snalaze prsa u prsa kao i sa daljine, već mogu koristiti i kuku

kako bi se popeli na visoke položaje ili se brzo prebacili sa jednog mesta na drugo. Tu je i dobro poznati parkour a novitet je mogućnost da koristite "kameleon kamuflažu" kada se jednim klikom dugmeta "stapate sa okolinom". Sjajno za trenutke kada ste okruženi većim brojem protivnika.

Za razliku od Unity-a igra deluje sasvim solidno ispeglana, kvalitetno i mislimo da će biti zaista zanimljiva fanovima serijala ali i onima koji bi da po prvi put probaju ovu franšizu.

Digital

MAGAZINE

U PRODAJI
SVAKO
PRVOG
U MESECU



13th PAGE

play!

MINECRAFT

OPIS IZ MOG UGLA

S hvatio sam da nemam pojma šta je Minecraft, ili mi se tako čini. Iako sam pokušao da saznam, čak su mi i ljudi objašnjavali, i dalje mi nije jasno. Da sam pripadnik "test grupe" ili deo nekog istraživanja koje Mojang odnosno sada Microsoft može (ali svakako ne želi) da sprovede, bio bih u onoj kategoriji sa kojom "brend nije uspešno iskomuniciran". Stoga sam odlučio da opišem Minecraft a potom pokušam da saznam, kroz komentare čitalaca, koliko (ni)sam u pravu.

Minecraft je igra u kojoj je cilj izgradnja i preživljavanje. Grafika je dosta bazična i bazirana na vokselima a igra je prilično ružna, osim kada neko ne iskoristi kocke pa od njih napravi, u fazonu naših baka sa goblenima, neku zanimljivu kreaciju. Likovi su ružni, okruženje takođe, a glavni cilj, da preživite, ostvarujete tako što skupljate resurse kopajući ašovom po svemu na šta naidete. Uz dovoljno resursa možete da napravite i svoje utvrđenje te da se osetite sigurnije, ali to ne mora trajati predugo jer mali zeleni čovečuljci mogu da dođu i eksplodiraju vam u facu, pritom ubijajući i vas ali i vaš teškom mukom napravljeni dom.

I to je samo jedan deo igre. Drugi se odvija na slobodno napravljenim serverima koji su sebi poseduju raznorazne ciljeve i misije. Poput Lego kockica, ljudi formiraju svetove koji kao inspiraciju uzimaju druge igre,

filmove, serije, stripove, pa se tako na jednom možete oprobati u pućačini u prvom licu poput Quakea, u drugoj možete voziti kola a u trećoj igrati strategiju u realnom vremenu. Zbog čega je to bolje nego da zapravo odigrate Quake, Need for Speed ili Starcraft, nije mi baš najjasnije.

Pored toga što je grafika bazična i izgleda kao nešto iz devedesetih godina prošlog veka, meniji prate tu filozofiju a ispisi na ekranu često zauzmu polovinu istog.

Distributivni model je takođe velika nepoznanica. Minecraft je bio besplatan, ali onda u jednom trenutku više nije, odnosno jeste i dalje ali se može i kupiti. To makar za PC. Što se tiče konzola i mobilnih platformi, tu se mora kupiti od prvog dana a prodaja tako dobro ide da je Minecraft zapravo izbio na listu kao jedna od najprodavanijih igara ikada. Najveći benefit zapravo je ostvario Markus Person aka Notch, tvorac Minecrafta i osnivač Mojanga, nakon što je Mojang, kompanija koja je napravila Minecraft, kupljena od strane Microsofta za 2,4 milijarde dolara.

Šaljite komentare koliko sam u pravu a šta sam omašio, zanima me!



DARK SOULS 3



Isprobali smo novi Dark Souls i šta da kažemo - umrli smo 20 puta tokom demoa od 20 minuta.

Grafika je unapređena i ono što nam se dopada je što je Dark Souls preuzeo neke specifičnosti iz Bloodborne (koji je opet kao inspiraciju imao upravo Dark Souls) što u ovom slučaju "radi posao" i čini igru svakako interesantnijom i primamljivijom za širu grupu igrača, čak i onih koji nisu zainteresovani za preteške video igre. Hidetaka Miyazaki i ekipa iz FromSoftware nasavljaju tamo gde su stali. Dinamičko osvetljenje i efekti čine atmosferu u igri dodatno napetom i mračnijom nego do sada. Svet igre je širi i veći i forsira igrača na istraživanje onoga što ga okružuje. Sistem borbe je promenjen utoliko što sada svako može naći oružje za sebe a online sistem je dodatno evoluirao i poseduje novu mehaniku povezivanja multiplayer sveta sa misijama za jednog igrača.

BATTLEBORN



MOBA naslova, RPG napredovanja kao i first person shooter pucačina. Za razliku od drugih igara sličnog tipa, Gearbox je oduvek insistirao na tome da jedan žanr ne bude i jedini prisutan u njihovim igrama, pa će tako fanovi DOTA i LoL naslova prepoznati ponešto u Battlebornu, fanovi FPSa će dobiti svoju dozu zabave a i oni koji vole napredovanje i RPG elemente imaće razloga za radovanje.

Pored kooperativnih i kompetitivnih modova igre, Battleborn donosi i misije za jednog igrača, koja se može igrati i završiti na više različitih načina što će sa druge strane doneti veliki broj dodataka i novih predmeta i nagrada za igrače. Što se tiče priče, univerzum se smanjuje i zvezde se gase, ostala je samo jedna, Solus, oko koje su se preselile sve rase koje su postojale u

univerzumu, na pet planeta koje kruže oko Solusa, što je dovelo do stvaranja frakcija ali i alijansi među rasama.

Pored singleplayer kampanje glavni deo akcije odvija se u multiplayer univerzumu, a igračima je na raspolaganju čak 25 različitih karaktera, svaki sa svojim oružjima, specijalnim udarcima i specifičnim načinom igre.

Na Gamescom prezentaciji videli smo četiri karaktera. Likovi mogu da napreduju tokom jedne partije, između mečeva ali i samostalno kao karakteri između partija. Nešto slično poput napredovanja heroja u MOBA naslovima. Oprema koju nabavljate otključava se igranjem ali i kroz kupovinu unutar igre, korišćenjem Battleborn monete. Igra izlazi 9. februara 2016 godine.

Battleborn je nova intelektualna svojina Gearboxa koja je prvi IP koji Gearbox donosi od 2009 godine, nakon Borderlands-a. Dizajneri igre odlučili su da iskombinuju dosta toga iz drugih žanrova, poput

SHARDS OF WAR



BigPoint je do sada bio poznat kao proizvođač free 2 play browser igara, ali sada žele da isprobaju nešto novo i aktiviraju se na polju kompetitivnih eSports igara naslovom Shards of War, koji predstavlja MOBA naslov postavljen u budućnost.

Prva velika razlika u odnosu na druge MOBA naslove je što se u Shards of War može slobodno nišani i pucati na protivnike, poput recimo u Alien Swarmu, dok su svi drugi elementi tipični za MOBA žanr sam po sebi. Takođe, kretanje heroja je korišćenjem WASD kombinacije tastera a ne klikanjem kao u drugim MOBA naslovima.

BigPoint naravno želi da monetizuje igru i to radi pre svega putem skinova, ali se može kupiti i buster za iskustvene poene

i mnogo drugih sličnih stvari, ali je model monetizacije takav da omogućava da kroz samo nekoliko dana igranja možete da otključate ili kupite novog lika, jer je BigPointu, makar kako oni kažu, važnije da imaju jak komjuniti i broj igrača nego da zarade puno novca u startu.

Igra trenutno poseduje 20 heroja koji su podeljeni na dobro poznate grupe - tank, support, mage, assault, scout i tome slično. Mečevi su tipični 5 na 5, kao što smo pomenuli odigravaju se u budućnosti a mapa u igri je dobro poznata i najviše podseća na Heroes of the Storm jer je horizontalne orijentacije. Svaki lik poseduje standardne magije kao i unapređenja koja bira vremenom, baš kao i u Heroes of the Storm.

Stoga je možda najbolje reći da je Shards of War zapravo Heroes of the Storm sa Alien Swarm sistemom igranja. U prilog tome ide i nepostojanje last hitova i deljenje iskustvenih poena među svim herojima istovremeno.

Jedina veća razlika je u tome što pre meča možete izraditi predmete koje potom možete ubaciti u inventar svog lika i na taj način ga poboljšati. Čini se da će Shards of War biti interesantan onima koji vole da nešto više pucaju i imaju slobodu u tom smislu, poput Smitea, kao i oni koji vole brzu akciju jer je ideja igre da se partije završe unutar 15 minuta.

UNKILLED



I dalje jedna od kompanija koja pravi najbolje naslove za mobilne platforme, Mad Finger Games, početkom septembra, izdaje novi naslov Unkilled, pucačinu u prvom licu koju zapravo možete igrati bez previše problema jer je Mad Finger primenio specifične gameplay

metode koji ne zahtevaju da imate 24 prsta na svakoj ruci da biste uspešno završili misiju.

Igra nudi nekoliko modova - ili slobodno kretanje i tipični FPS (u kojem igra puca umesto vas, mada takvo podešavanje

možete isključiti), ili snajpersko pucanje u kojem kontrolirate samo nišan i pokušavate da ubijete što više protivnika. Treći mod je mod u kojem zapravo kontrolirate metak koji leti iz vaše puške prema protivniku i iako on ima svoj pravac vi ga možete u velikoj meri "zavrnuti" i promeniti mu trajektoriju. Grafika je veoma napredna za jedan mobilni naslov i očekujemo da će biti svakako veoma interesantna igračima, ne samo zbog igrivosti i grafike već i interesantne priče i sistema koji vas nagrađuje nakon svake misije.

Pitali smo Mad Finger i da li za ovako interesantan naslov planiraju neki vid multiplayera pored kampanje za jednog igrača i odgovor je da će više informacija tim povodom moći da podele sa nama tokom decembra ili januara.

WILDSTAR



J oš kada je WildStar najavljen pre više godina, igrače je iznenadila činjenica da neće biti free 2 play. To izgleda nije zabrinulo NCsoft koji je odlučio da ipak nastavi sa pomenutim biznis modelom i izda WildStar kao igru sa pretplatom. Sada, nekoliko godina kasnije, WildStar ipak postaje free 2 play.

Turbine je odlučio da čak četiri meseca unapred objavi da prelaze na free 2 play ne samo da bi ljudi znali da li da produžavaju pretplatu ili ne već i da bi zajedno sa developerima oblikovali f2p model baš onakvim kakav bi on trebalo da bude. Interesantno je da je broj igrača i pretplatnika skočio, makar kako kaže Turbine, a nije opao zbog najave prelaska na besplatni režim, upravo zato što igrači žele da dobiju benefite koje donosi nalog sa

plaćenom pretplatom, kada bude pretvoren u besplatni.

Sve što je u međuvremenu urađeno napravljeno je kako bi pripremilo igru za nove igrače i učinilo je nešto lakšom. Pre svega, dodati su novi tutorijali koji mogu da vas uvedu u svet WildStar ali i u MMO svet ukupno gledano, u slučaju da do sada niste imali prilike da se susretnete sa igrama ovog tipa. Svaka klasa detaljno je pojašnjena a ubačeni su i novi video materijali koji objašnjavaju svaku magiju, specijalni napad, mogućnost i tip likova koje birate.

Priča u igri nije više povezana sa teškim misijama i raidovima za veliki broj igrača, što je najčešće dovodilo do toga da solo igrači propuste najveći deo zbivanja, već se radnja razvija i u običnim misijama za solere ili manje timove. Kriva napredovanja posebno je "umirena" i to se ogleda specifično u napadima na tamnice, koje su do sada bile rezervisane samo za najiskusnije igrače.

Nisu zaboravljeni ni veterani koji su birali promene za igru kada se pojavi veliki free 2 play patch pa je tako omogućeno

konstantno trčanje, potom "sell junk" dugme za prodaju nepotrebne opreme, NavPoints i mnogo toga drugog. Promenjen je i sistem statistika i napredovanja jer je po rečima igrača bio isuviše komplikovan.

Dodat je i sistem nagrađivanja i dobijanja poena koji se kasnije mogu iskoristiti na koji god način želite a pored Alfa Sanctuma u kojem se nalaze misije za jednog igrača i prate priču WildStara tu je i Cryo-Plex PvP arena za one koji žele više okršaja sa živim protivnicima.

SNIPER GHOST WARRIOR 3



K ao snajperista infiltrirani ste u neprijateljske grupe u Gruziji i u demou koji smo videli dizajneri kažu da je realizam veliki deo priče i da pre nego što krenu u napad igrači moraju da vode računa o strategiji. Jedan od načina je da pustite drona i proverite da li ima protivnika oko vas. Kada vidite protivnike možete ih obeležiti.

Nakon što izvršite analizu misije i toga šta bi trebalo da uradite, možete da isplanirate napad ili odbranu što podrazumeva i postavljanje odbrane ali i kreiranje neophodnog oružja. Da li idete u tihi misiju i morate da vodite računa o tome da

ne izazovete alarm, ili protivnici znaju da dolazite pa nije potrebno da budete tihi.

Zanimljivo je da pored kreiranja oružja možete kreirati i municiju za oružje u skladu sa situacijom u kojoj ste, ali i zamke. Igra ne poseduje iskustvene poene i levelovanje, već isključivo korišćenjem oružja i opreme napredujete u korišćenju upravo tog oružja i opreme baš kao i u stvarnom svetu. Ujedno, planiranje odbrane ili napada je potpuno otvoreno i ostavljeno igraču da osmisli, što ujedno znači da planiranje možete uraditi i pogrešno i na taj način neuspešno okončati misiju.

Igra poseduje veliki broj oružja, municije, opreme i dodataka i iako dizajneri nisu bili spremni da otkriju koliko tačno oružja imaju, kažu da je taj broj zaista veliki. Pored snajpera, po čemu je i igra dobila ime, tu su i brojni pištolji, dvocevke, puške i drugo.

Sniper Ghost Warrior 3 izlazi u Q2 2016 za PC, Xbox One i PS4 i poseduje samo jedan mod igre, za razliku od prethodnih delova. Planiranje je, kako kažu developeri, i dalje najvažniji deo igre i Sniper Elite 3 je teži nego prethodni delovi.

MASTER OF ORION



Wargaming je kupio prava na Master of Orion u 2013 godini, kako kažu zato što je CEO kompanije veliki ljubitelj Master of Oriona, i tada je NGD

prišao Wargamingu i predložio da zajedno rade na razvoju igre. NGD je inače ekipa iz Argentine koja je zadužena u velikoj meri za razvoj originalnog naslova jer je jedan deo zaposlenih radio na igri od pre 20 godina.

Master of Orion ima 10 rasa, za sada prikazuju samo četiri - Alkari, Darlok, Marshan i Pylon. Baš kao i u originalu, kada gledate bilo koju od rasa videćete spisak prednosti i mana kao i opštih karakteristika svake od njih. Već tada je jasno da MoO izgleda zaista sjajno, što je posebno pozitivno jer označava da Wargaming u saradnji sa drugim developerima može da napravi nešto što nisu tenkovi ili brodovi. Ujedno je interesantno i to što je igra urađena u Unity enginu a izgleda zaista jako, jako dobro. Sve ono što ste videli u staroj verziji Master of Orion i sada je tu - istražujete nove predele i planete, naseljavate ih, povećavate svoju populaciju i borite se sa protivnicima. Nažalost, nije bilo toliko puno toga što je Wargaming mogao da nam pokaže po pitanju MoO, ali uskoro očekujemo znatno više informacija.

TACOMA

Tacoma najnoviji projekat The Fullbright Company tima koji nam je doneo Gone Home prikazan je premijerno na ovogodišnjem Gamescomu.

Posle veoma kratkog predstavljanja od strane developera imali smo priliku da odma uskočimo u kožu mlade Amy Ferrier i po otvaranju prvih vrata, i to putem znakovnog jezika, krenemo u istraživanje svemirske stanice Tacoma. Sad prva pomisao bi vam bila "ah opet dosadni walking simulator po mračnoj i hladnoj svemirskoj stanici", no samim prvim korakom unutra ćete se prijatno iznenaditi unutrašnjim dizajnom stanice koji će vas više podsećati na Rapture iz Bioshock-a nego na bilo koju svemirsku stanicu koju ste dosad obišli. Sam ostatak istraživanja

će vam doći prirodno i automatski će vam se probuditi želja da istražite misteriju napustene stanice. Interakcija sa okolinom i predmetima u njoj kako i sa tekstualnim i vizualnim porukama će vam biti laka i zabavna. A pored običnog hodanja postavljanje radnje u svemir omogućava nove opcije, pa ćete tako moći da menjate ravan na kojoj hodate i zarad rešavanja zagonetki morati da šetate po plafonu u na zanimljiv način predete iz jedne sekcije stanice u drugu. Kako se demo nivo približavao kraju, sve više i više su se vukli konci misterioznog nestanka cele posade malo pre nego što Amy stiže na Tacoma-u, a onda sablasnu tišinu prekida AI stanice pod nazivom ODIN, koji će vas svojim mirnim i monotonim glasom kompletno naježiti i veoma podsetiti na SHODAN iz System Shock-a ili HAL 9000 iz Odiseje u Svemiru.

Ova Sci-Fi misterija koju smo tek uspeali da malo zagrebemo, pošto se demo završio u najzanimljivijem momentu, nas je veoma zainteresovala. Priliku za dalje istraživanje ćemo imati tek u 2016. godini kako na Xbox One tako i na PC mašinama. Za sve vas ljubitelje misterije i istraživanja, ova igra definitivno treba da vam ostane na radaru.



FORZA MOTORSPORT 6



Na ovogodišnjem Gamescomu smo imali prilike da vidimo neke od otkrivenih novina koji nas čekaju u Forza 6. Jedna od glavnih koji su fanovi tražili do sad, pored noćne vožnje, je vožnja po kiši i mokrim stazama. No pre toga da pokrijemo osnovne i druge dodatke koje šesti deo ove franšize donosi.

Za početak očekuje nas 450 automobila, 26 svetski poznatih staza, 24 vozila na stazi u isto vreme (8 više nego ranije) i to sve u besprekornoj 1080p rezoluciji i 60 FPS-a. Da to su sve krupne cifre, a kako developeri kažu ovo je najveća Forza igra do sad. Svih 450 automobila su Forza kompatibilni i za svaki od njih je moguće otvoriti vrata, ući i pregledati kokpit i podesiti po vašoj želji, pregledati oštećenja i u suštini pregledati svaki pedal i kutak bilo kog automobila u igri. Kampanju koja će trajati 70+ sati

sačinjavaće kultne trke i legendarna rivalstva a sve kroz naraciju svetski poznatih vozača.

Kad je u pitanju ova franšiza fanovi imaju velika očekivanja od kvaliteta i relanosti do koje ide sama simulacija vožnje u njoj i sa ovim novim nastavkom Turn 10 studio ni malo ne razočarava. Dovodeći noćnu vožnju u igru, Forza u potpunosti prenosi neizvesnost tokom takvih trka, i sva ona uzbuđenja koja donosi ograničenost vidnog polja.

Što se vožnje po kiši i vlažnim stazama tiče momci iz Turn 10 studija su odlučili ne samo da razgovaraju sa profesionalnim vozačima o opasnostima takve vožnje nego i da odu da testiraju kako se koji tip površine staze ponaša i utiče na vožnju u tim uslovima. Čak su i same bare, koliko god to zvučalo

smešno, postavljene tačno tamo gde bi i bile u stvarnosti na datoj stazi. Kapljice kiše koje će neprestano padati na vašu šoferku, bare po stazama i hydroplaning kroz njih, još 23 vozila pored vas na stazi, sve ovo će vas naterati da dobro pazite kako ćete se ponašati tokom trke i uletati u krivine. Pored split screen multiplayer-a tu je naravno i online čije će se trke takođe odvijati sa 24 auta/igrača na stazi. Za sve starije fanove, dobra vest je da ukoliko ste na Forza Hub-u sa nekom od predhodnih igara, kada bude izašla Forza 6 preko Loyalty Rewards-a ćete moći da zadržite svoji tier i uz to odmah dobijete gomilu kola i kredita.

Forza Motorsport 6 je obavezno štivo za bilo kog ljubitelja automobila i trka koji poseduje Xbox One konzolu.

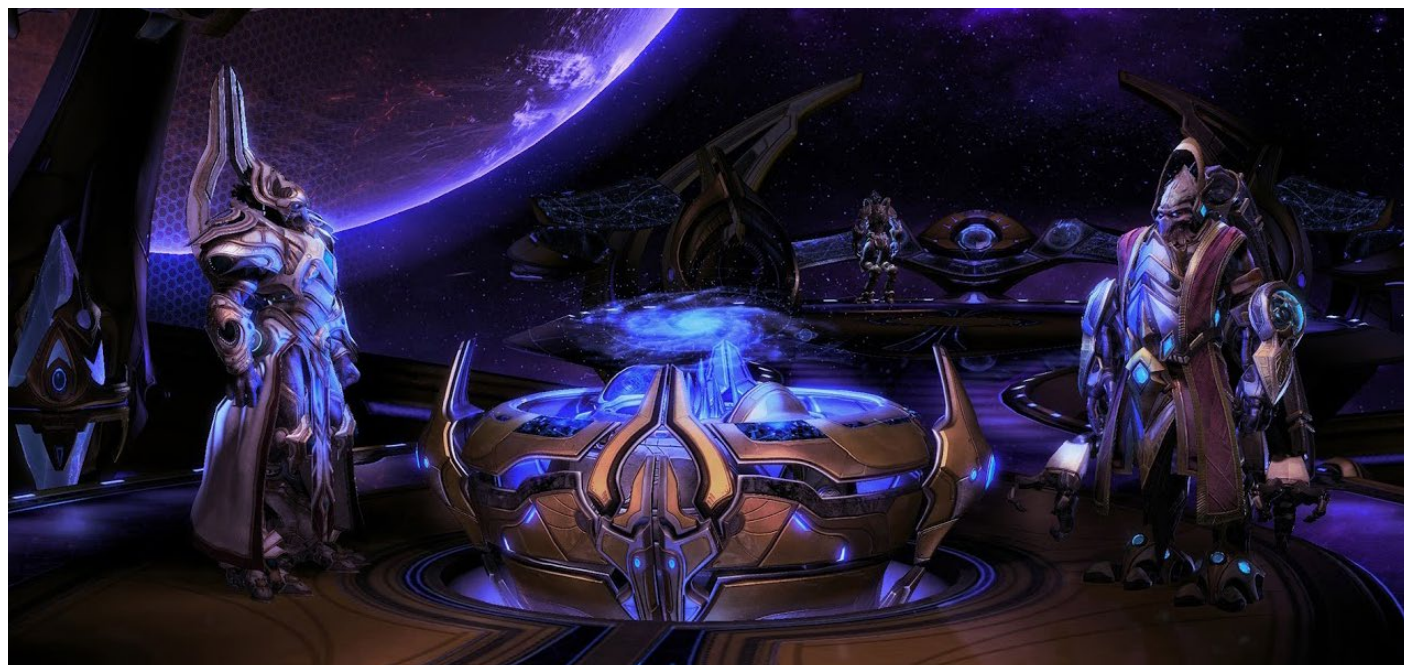


Autor: Damir Redžepagić

Preview

StarCraft 2: Legacy of the Void Prologue

Početak kraja



Kada je konačno i najavljen zaključak StarCraft 2 trilogije imao sam pomešane emocije. Deo mene je bio srećan što ću nastaviti s kampanjom, što će multiplayer obogatiti novim jedinicama, ali sam sa druge strane bio tužan pošto se StarCraft saga ovde završava. Svi junaci uz koje smo odrasli, Džim Rejnor, Sara Kerigan, Zeratul, zauvek će nestati, a i online igranje će kad-tad pregaziti neki novi RTS (Blizzard je spomenuo da razmišljaju o novom Warcraft RTS-u kad okončaju ovaj projekat). Ipak, da ne tugujemo previše, ove zime nam stiže Legacy pa da vidimo što su iz Blizzarda „zakovali“ ne bi li nas namamili da pazarimo i ovu ekspanziju.

Prolog, Whispers of Oblivion

Analizirajući svoje igračko tržište, Blizzardovci su svatili da postoji ogromna razlika između broja prodanih kopija i aktivnih online igrača. Zaključili su da

ogroman broj gejmera kupuje igru baš zbog kampanje (duh!). Pa tako, prvi put, pokušavaju da namame igrače upravo svojevrsnom singleplayer betom, što je do sada nije viđeno u slučaju Starkrafta. Naime, svi koji pre-orderuju ovaj nimalo jeftin stand-alone (o da, neće vam trebati WoL i HotS da biste uživali u ovom nastavku) dobiće ekskluzivni prolog: Whispers of Oblivion, koji se sastoji od tri misije. Pre nego što izvučete novčanike, treba napomenuti da će ove misije biti besplatne u jednom trenutku (još nemamo datum).

Prolog se odvija između Heart of the Swarm i Legacy of the Void i popunjava rupu u priči. U uloji ste drevne vanzemaljske rase Protos, na čelu sa Zeratulom koji luta univerzumom u potrazi za poslednjim fragmentima proročanstva i Talis (adeptkinjom) koja se pojavljuje manje-više niotkuda i predstavlja jedinu novinu, i taj povezujući element za narativ. Mračni bog Amon je ustao i preti totalnim uništenjem.

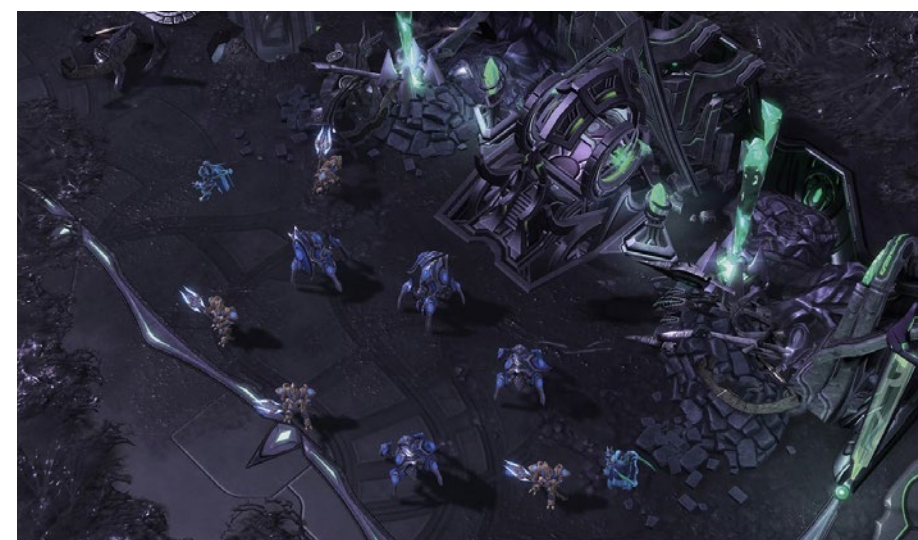
Svi koji ne žele da nalete na bilo kakav spoiler, slobodno neka odmah pređu na deo o multiplayer-u. Ipak treba napomenuti da nema nekih velikih, šokantnih stvari koje ćete otkriti igrajući ove misije, akcenat je na starom, dobrom poznatom gejpleju. Ovde nažalost dolazimo i do prvog problema; naime, mislije deluju kao da igrate HotS, nema novih jedinica, (čak se pojavljuje kratkovečni Warhound, verni fanovi će znati o čemu se radi), nema brzog starta. Ovo je donekle i dobro, HotS je bio izuzetno kvaitetno odrađen i taj kvalitet i ovde ostaje. Misije su sveže i originalne. U prvoj morate da izbegavate daleko nadmoćniju Zerg vojsku, oslobodite svog templara, a da pritom ne dozvolite da zergovi unište terane u potpunosti. Mehanika nivoa je vrlo originalna i onemogućava „štekanje“ i štancanje vojske na 200 sa samo jedne baze. Ovde primećujemo da su blizzardovci zaista i slušali svoje fanove tako da je kampanja na brutal, sada zaista i brutalna, dok bi HotS kampanju na istoj težini, prosečan

“NEMA RUSHOVA, NEMA NI ŠTEKANJA”



igrač završio u jednom sedenju bez previše ponavljanja.

Druga misija je takođe odlično izbalansirana i ima pak svoju „specijalku“. Naime u ovom nivou ćete morati da skupljate gas iz vulkana koji periodično izbacuju gas u malim količinama. Ovde ćete se i prvi put susresti sa mračnim protosima, koji su bodljikavi, crno-crveni i izgledaju jednostavno izopačeno i zlo u donosu na zlatne protose. Nadamo se da će Blizzard nastaviti sa implemetiranjem novih skinova za multiplayer, a mogli bi da počnu upravo od ovih modela pošto su epski, a ne odstupaju od kanona. Najavili su pre par godina da SC2 skinovi neće biti nalik onima u Heroes of the Storm-u, da će biti mnog suptilniji i „starkraftaški“.



Treći nivo je i najveće razočarenje. Nemojte pogrešno shvatiti, veoma je zabavan, ali nudi malo šta novog. Praktično je prekopiran iz Wings-a, fanovi će se setiti Prophecy misija. Ovog puta vodite Zeratula, legendarnog mračnog templara, i šačicu stokera kroz nekakve pećine/hram. Dejavu, zar ne?! Zeratul pored standardne nevidljivosti i teleporta ima i piruetu nalik na HotS-u (ah, Blizzard i skraćenice, ovog puta govorimo o mobu), ali i štit za stokere. Koristićete stokere da uništite detekciju, a onda ćete pustiti nevidljivog dark templara da „žanje“. Sam kraj misije je možda i najzabavniji kada jurite protiv sata koji otkucava, nazad u Voidseeker, legendarnu letelicu legendarnog heroja, a odstupnicu vam pruža Talis sa svojim protosima.

Multiplayer beta

Što se tiče multiplayera, došlo je do ogromnih promena, a još veće se „kuvaju“. Pored šest novih jedinica, po dve za svaku rasu, povećan je broj početnih radnika na dvanaest, što omogućava daleko brži start i eliminiše neke „nečasne“ strategije. Takođe smanjen je broj minerala i gasa koje imaju baze tako da ćete morati daleko češće da se širite, što omogućuje daleko dinamičniju igru i onemogućava „kampovanje“. Terani su dobili ciklona, brzi motor (u nedostatku boljeg opisa) i liberatora, AO protiv-vazdušni avion koji može da se transformiše i u AOE bombarder. Tosi su dobili adepta koji može da pusti svoju senku pa da se teleportuje i disraptora, kuglu koja postane besmrtna i uništi jednu celu oblast (ovu jedinicu čeka još dosta „štimovanja“). Naši miljenici, zergovi, su dobili nazad svoju maskotu lurkera i novu evoluciju za roučeve koja se zove Ravager i ima artiljeriju kojom može da uništava protoske štitove. Mnoge stare jedinice su dobile fejslift, navešćemo samo neke. Riperi sada imaju granatu koja odbacuje jedinice, mediveci sada mogu da nose tenkove čak kada su i rasklopljeni, itd. Najvažnije i najveće promene tek treba da





“ZA IGRANJE
LOTV-A VAM NEĆE
TREBATI PRETHODNE
EKSPANZIJE”



dođu. David Kim, glavni baja u Blizzardu za multiplayer, je najavio da će oslabiti snagu ubrzavanja koje imaju protosi (chrono boost) i snagu mula koje koriste terani. Planira se i izbacivanje inject mehanike za zergove, što će dosta olakšati makro-menadžment novijim, manje iskusnim zerg igračima.

Allied Commanders

Za kraj ostavljamo jednu novinu sa Gamescom-a. Najavljeni je i novi co-op mod, gde ćete konačno moći da se udružite sa drugim igračem, umesto da stalno međusobno ratujete. Igračete misije nalik kampanji (jedna od prikazanih je i kradja voza iz WoL-a!). Biraćete jednog od tri heroja, Rejnora, Kerigana i Artanisa, od kojih svaki ima posebne moći i posebne jedinice kakve nismo videli ranije. Rejor može da pozove u pomoć flotu Banšijeva i legendarni brod Hiperion, Kerigan možete direktno kontrolisati nalik u prethodnoj kampanji, dok će protosi moći da prizivaju

zelote se sekirama (!) i bombarduju laserima iz svemira (!).

Uz LotV ćete dobiti i Arkon mod, gde dva igrača kontolišu jednu bazu, i automatske turnire nalik onima u WarCraft trojci. Sve ovo zaista deluje impresivno, Blizzard je pokazao da sluša svoje fanove, unosi nove kvalitetne promene, nove modove; zaista nemamo zamerki. Međutim, pitanje koje se nameće samo je: da li вреди preorderovati igru. Prolog misije će biti besplatne za sve, na multiplejeru se aktivno radi, tako da svi progejmeri i dalje igraju prethodnu ekspanziju, a i cena nije zanemariva. Pored svega ovoga, smatramo da je preorder opravdan za hardkor fanove koji su uživali u prethodnim naslovima, a takođe i za novajlije koji dobijaju stand-alone naslov po ceni malo skuplje ekspanzije. Ipak nam je žao što blizardovci nisu ostavili neki popust za stare igrače, ali šta je tu je.

Sa nestrpljenjem iščekujemo zimu i okoćanje epske sage. Pro scena ne jenjava,

čak je i u porastu od kad je najavljena i nova ekspanzija. Ipak, reč je o početku kraja, očekujemo puno od Blizzarda, do sad nije razočarao kad je SC u pitanju, a možemo samo da maštamo šta ide posle ...khm WarCraft 4 khm...

RAZVOJNI TIM:
Blizzard Entertainment

IZDAVAČ:
Activision Blizzard

PLATFORMA:
PC

DATUM IZLASKA:
TBA

OFFICIAL WEBSITE:
www.legacyofthevoid.com

IGRU OBEZBEDIO:



AKO STE IKADA ŽELELI DA OSETITE KAKO JE TO
BITI **ROK ZVEZDA**, SADA TO I MOŽETE UZ GUITAR HERO
I ROCKBAND KOMPLETE.

BILO DA ŽELITE DA SE ZABAVITE U KUĆNOJ ATMOSFERI, ROĐENDANU ILI ŽURCI, GUITAR HERO ILI
ROCKBAND SU PRAVI KOMPLETI ZA VAS.



IZNAJMITES GUITAR HERO, ROCKBAND,
PS3, XBOX 360, NINTENDO WII

rent@guitarhero.rs
www.guitarhero.rs
060/55-26-787



Autor: Stefan Starović

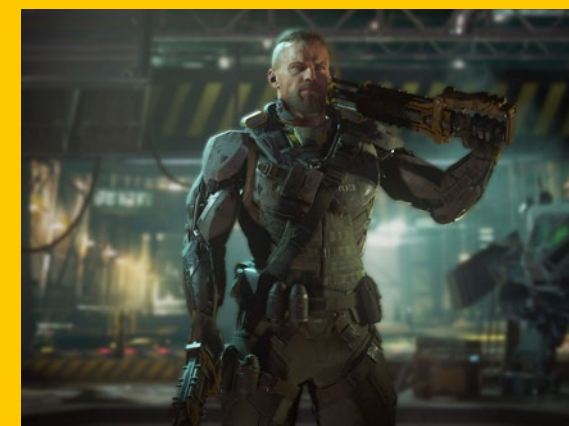
BETA

Call of Duty: Black Ops 3 multiplayer beta

Novi trikovi starog kučeta



“SPECIJALISTI
SU NAJVEĆE
OSVEŽENJE
SERIJALA”



Prvo iskustvo u Call of Duty Black Ops 3 najverovatnije će biti bolno po vas, čak i ukoliko ste igrali prethodne igre. Ne mora da znači da će vas protivnici ubiti (a hoće), možete ćete i sami sebi doći glave jer nije baš najjasnije koji deo mape vodi u sigurnu smrt kroz provaliju ili neprohodnu maglu a koji predstavlja drugi nivo na kojem se takođe odvijaju borbe. Sve ovo događa se zbog promene u konceptu dizajna Black Ops 3 mapa zbog ubacivanja jetpack-ova, duplih skokova i mogućnosti trčanja po zidovima. Da, Call of Duty je oplemenjen Titanfall-ovskim dodacima i čitav sistem nekako funkcioniše. Međutim, za razliku od pomenute EA igre sa verovatno najbržim padom popularnosti u istoriji, ovde su trčanje po zidu i jetpack bonus dodaci koje možete, ali i ne morate da koristite. Nisu od presudne važnosti i tek poneki delovi mapa koriste prednosti ovih novotarija. U prilog toj činjenici ide i neobičan dizajn mapa koji vas nevidljivim barijerama sprečava da preletite omanje brdo ili preskočite prepreku, jer Treyarch dizajneri jednostavno

nisu želeli da vama to na toj poziciji bude omogućeno. Ova trapava implementacija nove mehanike nekome će zasmetati ali kao što smo već pomenuli, u pitanju je dodatak čije savladavanje, čini se, nije od presudne važnosti da budete uspešan igrač. Makar u “neobaveznim” mečevima.

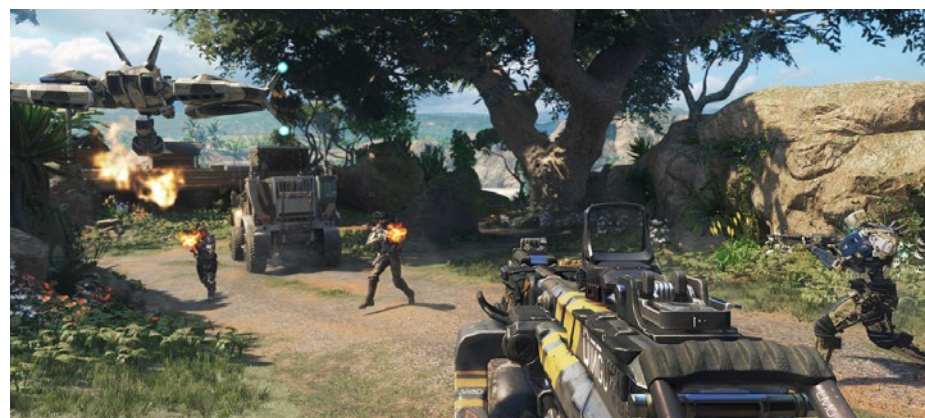
Exo-odela iz Advanced Warfare su izbačena iz upotrebe pa duple skokove i

letenje obavlja “ranac” na vašim leđima ali prisustvo klasa odnosno specijalista u igri zauzima mesto ovoj futurističkoj opremi i ujedno donosi veliko osveženje u serijal. A specijalisti podsećaju na recimo sličan vid unikatnih likova iz Destinyja a što da ne i iz bilo koje druge igre koja poseduje ovakvu mehaniku. Na početku igranja dobijate jedan token kojim otključavate svoju prvu klasu. Kasnije, igranjem, možete

otključati i ostale ali i njihove varijante. Svaki specijalista ima dve podvrste koje donose specifične prednosti - lanser granata sa ograničenim rokom trajanja i šest metkova, mogućnost “premotavanja vremena”, opciju korišćenja luka i strele sa strujnim nabojem pa čak i opciju oživljavanja nakon što umrete. Upravo iz ovog razloga poslednja pomenuta specijalizacija jedna je od najpopularnijih u ovom trenutku a

kako Treyarch betu koristi da bi testirao i balans igre, nije nemoguće da će sve ovo biti dodatno promenjeno i “zategnuto” do novembra - a svakako i nakon tog datuma. Mimo pomenutog, grafički Call of Duty Black Ops 3 izgleda sjajno, unapređenja u odnosu na prošlogodišnju igru vide se na svakom koraku a samo izvođenje i igranje predstavlja zadovoljstvo, čak i kada igrate na joypadu. Naravno, ubijaće vas strašno

puno jer se igra nije mnogo promenila u svojoj biti od 2007 i poseduje veliki broj veterana koji se i u novim delovima osećaju kao riba u vodi, ali će izlazak pune verzije zasigurno pomoći da se, makar kroz singleplayer, bolje upoznate sa oružjima i izvođenjem, pa budete koliko toliko bolja konkurencija u multiplayer okršajima. Jer, kao što znamo, CoD se odavno ne igra zbog misija za jednog igrača.



RAZVOJNI TIM
Treyarch

IZDAVAČ:
Activision

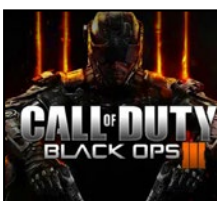
DATUM IZLASKA:
6. novembar

PLATFORME:
PC, X360, XOne,
PS3, PS4

TEST PLATFORMA:
PS4

IGRU USTUPIO:

ACTIVISION





Autor: Petar Vojinović

Preview

Valhalla Hills

Daleko od Settlersa



The Settlers je jedan od serijala igara koji je ostavio dubok trag na autoru ovog teksta, a sigurno i na svakom ljubitelju simulacija sleš strategija. Prva igra koja je izašla originalno za Amigu davne 1993. (a za PC godinu dana kasnije) napravila je pravi bum sa sistemom indirektno kontrole jedinica, odlično

rešenom mehanikom izgradnje, a sve to iskombinovano za ono vreme fantastičnom grafikom. Nažalost, The Settlers su posle drugog, trećeg dela čuvene igre The Settlers 2: Veni, Vidi, Vici otišli stranputicom što ne treba da čudi s obzirom na to da je izdavačku delatnost preuzeo Ubisoft koji je u međuvremenu i otkupio Blue Byte,

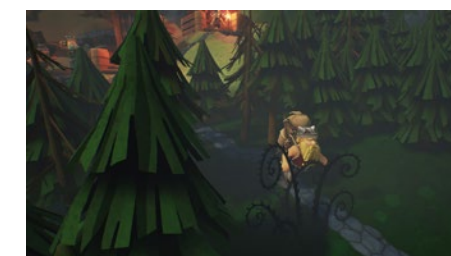
razvojni studio čiji logo krasi originalnu igru. Osnovnu, srednju, a i nekoliko godina fakulteta kasnije na scenu je stupa Funatics, nemačka razvojna kuća sastavljena mahom od veterana koji su radili na prvoj The Settlers igri na čelu sa gospodinom Tomasom Hauzerom i pojačana imenima kao što su Ralf Markcinzik (Gothic) i Osvin Nojman (Risen 2), a igra na kojoj trenutno rade zove se Valhalla Hills.

Valhalla Hills je strateška simulacija koja se umnogome oslanja na prvih nekoliko igara iz The Settlers serijala što znači mogućnost izdavanja samo uopštenih komandi npr. izgradi ovu kuću tamo, potpuno odustvo sposobnosti direktnog komandovanja podanicima, lanac proizvodnje od prostih resursa do krajnjeg proizvoda i simpatičnu grafiku kao iz crtanih filmova. Igra vas vodi kroz avanturu koju preživljava pleme Vikinga kojima su bogovi zabranili ulazak u Valhalu, a na vama je da ih sprovedeći kroz različita ostrva spojena portalima dovedete opet do ulaska u vikinški raj i na taj način



dokažete Odinu da ste vredni ispijanja medovine za njegovom trpezom. Svako ostrvo koje posetite predstavlja zaseban nivo, a cilj je uvek isti – otvoriti portal do sledećeg ostrva koje čuva grupa čudovišta i koje možete eliminisati silom ili ih umilostiviti žrtvom i na taj način izbeći konflikt. Kod ovakvih igara najveći problem obično bude isuviše strma kriva učenja gde se igrač od starta zatrpava sa gomilom građevina, komplikovanim sistemom proizvodnje uz parolu „Snađi se.“ Kod Brda Valhale problem je dijametralno suprotni pošto je kriva učenja preblaga. Momci iz Funatics odlučili su se da igrača upoznaju sa po jednom novom građevinom po ostrvu što dovodi do utiska da pet/šest nivoa kasnije niste uspeli da pređete ni tutorijal. Pored ogromne dosade koju

ovakav sistem izaziva dodatni problem je činjenica da građevine gradite sa potpunim odsustvom ikakve logike. Naime, odmah na početku treba da izgradite kamp za drvoseče (pošto je drvo vitalan resurs, jelte) ali to isto „vitalno“ drvo nećete koristiti nigde na tom ostrvu. Tek na sledećem nivou ćete drvo upotrebiti, ako želite, kao žrtvu da odobrovoljite demone koji čuvaju izlaz sa nivoa i ni za šta drugo. Na sve to treba dodati da Vikinge ne možete poslati u istraživanje, pa jedini način da „otkrijete“ portal (pod navodnicima pošto je cela mapa od starta otkrivena) da izdate komandu za izgradnju neke građevine dovoljno blizu sa nadom da će Viking koji ode da gradi zalutati dovoljno blizu portala i tako ga aktivirati. Funatics, vot ver ju tinkering, gad dem it?



Sa radnim stažom od preko 17 godina koliko Funatics postoji i sa imenima koja rade na ovom naslovu očekivali smo zaista mnogo, a trenutno jedino što su nam Nemci dali je skoro potpuno razočaranje. Ako bih tražio metaforu za ovu kakofoniju koju trenutno Valhalla Hills predstavlja našao bih je u najukusnijem kolaču sa višnjama koji nam je stigao u obliku činije od pola kile brašna, još uvek zaleđenih višanja, kese šećera i pakovanja od deset nerazbijenih jaja. Nadu nam daje činjenica da je igra u (Very) Early Access fazi i da Funatics ima vremena da ispeče kolač i pospe ga šećerom u prahu. Spoj'te tačkice, prokletnici – vapimo za ovakvom igrom!

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7/8 64-bit or higher
CPU: Quad-core Intel or AMD, 2.5 GHz
GPU: NVIDIA GeForce 470 GTX or AMD Radeon 6870 HD series
RAM: 8 GB
HDD: 3 GB

RAZVOJNI TIM
Funatics Software

IZDAVAČ:
Daedalic Entertainment

DATUM IZLASKA:
TBA

PLATFORME:
PC

TEST PLATFORMA:
PC

IGRU USTUPIO:

DAEDALIC ENTERTAINMENT





Autor: Nikola Savić

Preview

Skyhill

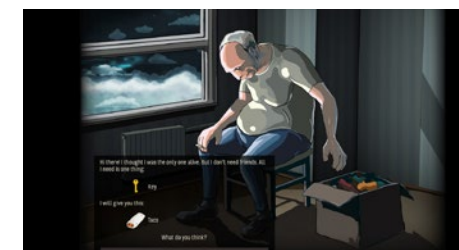
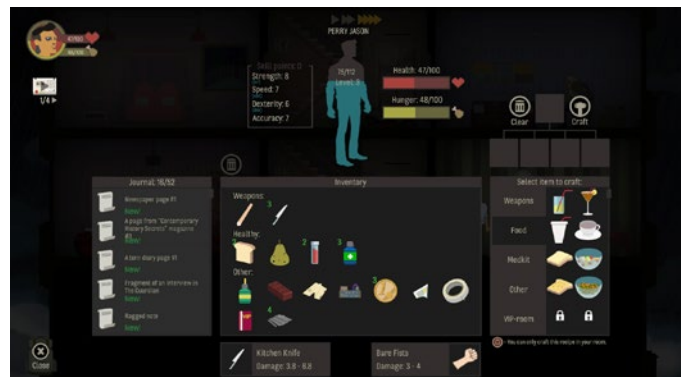
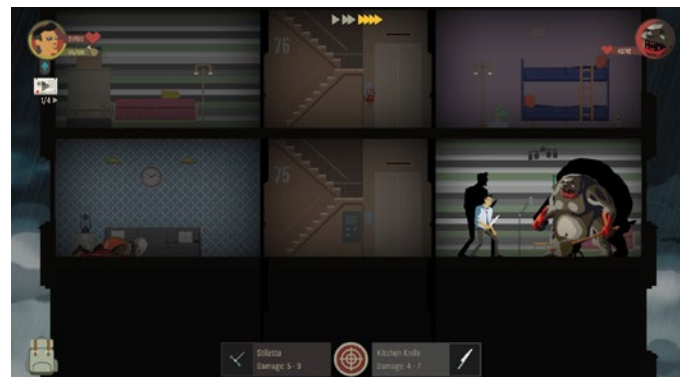
Lift je za slabiće



Ah, još jedna igra sa zombijima, neko bi rekao kada bi prvi put bacio pogled na Skyhill, i bio bi u pravu. Ali, daleko od toga da je to mana ove igre, naprotiv. Skyhill je roguelike survival igra koja nas stavlja u ulogu Perry Jasona, bogataša koji je rešio da odsedne u luksuznom hotelu Skyhill, tačnije u njegovom penthausu na stotom spratu hotela. Sve se to dešava u budućnosti dok u svetu traje treći svetski rat. Iznenada kreće

uzbuna za biohemijski napad i Perry se zaključava u svom gnezdu sa uključenom bio-zaštitom. Nakon što je opasnost prošla izlazi iz sobe samo da bi zatekao užas – gosti, osoblje i ostali su ili umrli ili mnogo gore, pretvorili su se u kojekakve mutante i nakaze koje će želeći da vas liše života. Tog trenutka vaš cilj postaje samo jedan, da nekako uspete da se spustite 100 nivoa ispod i izvučete živu glavu iz hotela.

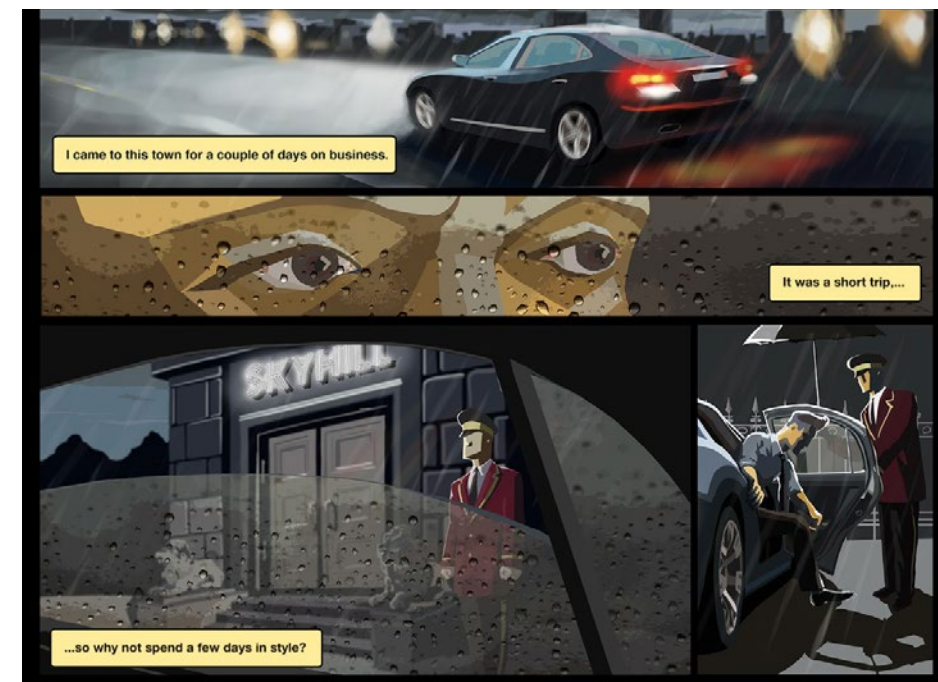
Osnovna postavka priče je pomalo suvoparna, ali sasvim zadovoljavajuća da da boju vašem „putovanju“ kroz hotel. Dalji elementi priče će se otključavati kroz razne pisane izvore na koje ćete nailaziti kako se budete probijali kroz spratove hotela. Te priče su zaista lepo i kreativno napisane, kroz njih ćete videti sudbine nekih od ljudi u hotelu, teške situacije i moralne dileme kroz koje su prolazili u vreme krize izazvane



“ROGUELIKE RPG
SA ELEMENTIMA
SURVIVAL IGARA”

biohemijskim napadom. Kada konačno uspete da pobegnute iz hotela imaćete priliku da vidite 3 različita kraja igre, u zavisnosti od toga na koje dokumente naletite kroz igranje, pa je to idealan način da vas priča motivise da opet pređete igru. A verujte nam, igru ćete svakako igrati više puta, ali ne zato što ste prešli kraj, već zato što u tome niste uspeali.

Kao što smo pomenuli u uvodu, Skyhill je hibrid roguelike rpg-a sa survival elementima. Svaki od spratova se sastoji od nekoliko soba za istraživanje u kojima ćete nalaziti hranu, materijale za kraftedovanje, oružja, municiju i druge potrebštine. Ali svako kretanje vas košta sitosti, svaki ulazak u sledeću prostoriju vam dodaje hunger, ali i fatigue. Perry ima potrebu da bude odmoran i dobro nahranjen, a hranu je ponekad izuzetno teško naći, pa ćete često biti suočeni sa strateškim odlukama kako da potrošite ono malo energije što imate: da li da istražite sve sobe na spratu u nadi za odgovarajućim potrebštinama, da li preskočiti spratove i krenuti dalje, da li se bori sa čudovištem u sobi zarad resursa koji su tu ili pobeći? Sa svakim novim početkom igre hotel se generički procesuirao, tako da je nemoguće varati i igrati na memoriju sa znanjem šta se i gde nalazi, što je još jedna stvar koja daje na vrednosti dodatnog igranja. Sistem istraživanja i kraftedovanja je dovoljno jednostavan da ga lako naučite i uhodate se, a opet savršeno zarazan da vas tera da igrate i idete dalje. Sa druge strane, borbe su pomalo dosadne i razočaravajuće, i u suštini se svode na kliktanje za napad i tako u krug. Istina, one zavise i od načina na koji razvijete vašeg lika, kao i od toga koje oružje sa sobom nosite, a tu je i nešto slično, samo rudimentirano, kao V.A.T.S sistem iz Fallouta 3, gde možete da birate koje delove tela želite da gađate. Same karakondžule su izuzetno raznovrsne i zanimljivo dizajnirane, pa vam borbe u tom smislu nikada neće dosaditi jer ćete se često boriti protiv novih, težih i izazovnijih neprijatelja koji uz to izgledaju kul. Vizuelni stil igre je urađen u retro 2d stilu gore-dole platformera i sasvim se prikladno uklapa u atmosferu koju igra želi da napravi.



Već smo pomenuli čudovišta koja su sjajno i raznovrsno dizajnirana, dok nivoi ponekada mogu da budu repetitivni, ali ne toliko da bi to počelo da smeta. Muzika u igri je sumorna i pomalo depresivna, u šta se odlično uklapa i konstantno dobovanje kiše koje se čuje spolja i kombinaciji sa još nekim sitnim detaljima, poput škripe vrata, ili lupanja koraka.

Skyhill se već neko vreme nalazi u Steam Greenlight fazi i igra je dobila i svoju prvu demo verziju, dostupnu svima. Iako još uvek boluje od sitnih bagova, verujemo da će to sve biti rešeno do oktobra, kada je najavljen izlazak pune verzije igre, za koju su developeri najavili još više čudovišta, oružja i recepta za kraftedovanje.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:
OS: Windows Vista SP2, Windows 7 SP1, Windows 8
CPU: 2.6 Ghz Dual Core CPU
GPU: AMD Radeon HD 6570, NVIDIA GeForce 9600 GT
RAM: 6 GB
HDD: 1.2 GB



Razvojni tim
Mandradora

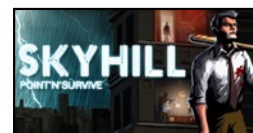
Izdavač:
Daedalic
Entertainment

Datum izlaska:
Oktobar 2015

Platforme:
PC

IGRU OBEZBEDIO:

DAEDALIC
ENTERTAINMENT





Autor: Petar Vojinović

Preview

Albion Online

Gordost i predrasuda



Definicija globalizacije je kad nemački razvojni studio radi igru sa laganim prizvukom britanskih legendi, a na sajtu istu prodaje za američke dolare. Šalu na stranu nepoznati studio Sandbox Interactive počastio nas je sa novom MMO igrom, Albion Online.

Albion Online je sandbox MMO igra smeštena u fantastički svet čarobnjaka i

vitezova i čija je glavna ideja apsolutna sloboda koja je ostavljena igraču od momenta kad njegov avatar po prvi put stupi na virtuelno tlo zemlje Albion. Od prvog kontakta sa igrom postaje jasno da će vas Albion naterati da svako malo podignete po jednu obrvu, a da je Sandbox Interactive u maniru mlade krvi odlučio da unese svežinu koja je i te kako potrebna posrnulom MMO žanru.

Prvo iznenađenje je 2.5D izometrijska perspektiva koja je prilično nesvojstvena za MMO igre što je dovelo do sumnje da li smo u stvari dobro razumeli developere kog tipa igre je Albion Online, zaista. Ipak, posle deset sekundi sve misterije su bile razvejene u vidu spama global chat kanalu „<Gold4u>: \$\$ Cheap Gold 2K g = \$5.00 www.prodajemozlato.ko.mi“. Iako nas prodaja zlata, predmeta i „usluga“ za



žive pare u MMO igrama izuzetno nervira prisustvo kineskih farmera u Albionu smo, u svom beskonačnom optimizmu, uzeli kao dobar znak. Uostalom, koliko MMO igara nezavisnih i malih studija (a Sandbox Interactive broji samo 15 članova) znate da već pate od „farmerske pošasti“ i to još u alpha fazi razvoja?

Albion Online je zamišljen kao sandbox PvP i GvG (Guild Vs Guild) MMORPG u kome je ekonomija apsolutno počiva na igračima. Svaki predmet, oružje, oprema, prevozno sredstvo u vidu konja i vučnih volova proizveden je od strane igrača u radionicama koje su u vlasništvu igrača, od resursa skupljenih od strane igrača, a isti mogu biti prodati isključivo, pogađate, igračima. Momci iz kompanije Sandbox Interactive su termin „player driven economy“ zaista shvatili u bukvalnom smislu, a dovoljno je reći da u igri ne postoji niti jedan jedini vendor kome možete utratiti predmet za malo srebrnjaka. Druga zanimljivost u igri ogleda se u izboru koji su Sandboxovci napravili kad je u pitanju napredovanje likova. Celokupan sistem zamišljen je kao „classless progression“ što u praksi znači da igrači nisu primorani da u startu izaberu klasu za svog lika već oprema i oružje koje budu koristili određuju magije, pasivne osobine koje njihov lik poseduje i način igre. Pored toga što su na taj način razbili stereotip koji važi za većinu MMO-va na tržištu nasmejali su nas podsećanjem na staru poslovicu „Odelo ne čini čoveka.“ Sistem je dopunjen premisom da što više radite nešto u igri to ćete više napredovati

“EKONOMIJA
JE U POTPUNOJ
KONTROLI IGRAČA”

u tom konkretnom aspektu bilo da je to korišćenje nekog određenog oružja (čime ćete otključati jači luk ili bolji oklop) bilo da je u pitanju farmovanje određenog resursa koje otključava sledeći alat u nizu i samim time otvara mogućnost skupljanja sirovina višeg nivoa.

Svet Albiona podeljen je standardno na regije: početne, PvE, Limited i Full PvP. Postoje četiri početne regije, a po pravljenu lika igra će vas nasumično smestiti u jednu od njih i one služe isključivo sa bazičnim upoznavanjem sa mehanikom igre. Sve ostale regije u sebi sadrže obavezno barem jednu tamnicu u kojoj su mobovi istog nivoa kao i oni koji se nalaze u regiji ali sa prefiksom „elite“ zbog čega će vam u čišćenju biti potrebna pomoć drugih igrača, nekoliko kvestova koji svi funkcionišu kao „daily“ i resursima koje možete skupljati. Ono u čemu se razlikuju je mogućnost odnosno nemogućnost napadanja drugih igrača. U PvE regijama ne postoji način da direktno napadnete drugog igrača, što naravno ne isključuje opciju navlačenja kompjuterski vođenih protivnika (he, he) dok se PvP Limited i Full razlikuju u potencijalnim posledicama koje trpite ako umrete. Smrt je bolna, a u Albion Online-u je vrlo bolna. Bilo da vas ubije igrač ili NPC najmanje što će vam se desiti je da vam ispadne određena količina srebra koja



“NEOPRAŠTAJUĆI
I ODLIČNO
ZAMIŠLJENI PVP”

se uvećava sa kvalitetom opreme koju nosite, izgubićete trajno oko 30% resursa u inventaru dok će durability vaše opreme pretrpeti ogromnu štetu, a sa njime i vaš budžet. Totalno ludilo nastaje ako umrete u Full PvP zoni pošto vas drugi igrači onda mogu bez posledica opljačkati i skinuti do gole kože – u maniru jedne od najsurovijih MMO igara: EVE Online. Upravo će Full PvP zone u konačnoj verziji igre biti poprište 20v20 bitaka gde će se različite gilde boriti međusobno za kontrolu nad određenom regijom i njenim resursima.

Albion Online je još uvek u zatvorenoj alfa fazi testiranja, a ukus koji ostavlja u ustima prilikom konzumiranja je „skoro, pa je kuvano“ što dovoljno govori u prilog tvrdnji da su bez obzira na nedostatak iskustva u velikim naslovima (Sandbox Interactive postoji tek tri godine) i podrške jakih izdavačkih kuća momci i devojkice iz Berlina vrlo ozbiljno shvatili posao. Dovoljno je reći da autor ovog teksta smatra da cena 50 dolara koliko košta igra u trenutnoj fazi razvoja uopšte nije prevelika, a da je sa svakom narednom zakrpom sve ubeđeniji u to.

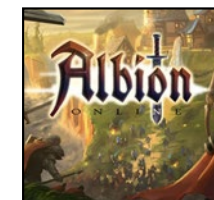
RAZVOJNI TIM
Sandbox Interactive

IZDAVAČ:
Sandbox Interactive

DATUM IZLASKA:
TBA

PLATFORME:
PC, Mac, iOS, Android

TEST PLATFORMA:
PC



GRYPHON KNIGHT EPIC



Gryphon Knight Epic je srednjovekovni 2D shoot-er koja nam dolazi od indie developer tema pod imenom Cyber Rhino Studio. Priča prati Ser Olivera i njegovog vernog pratioca i najboljeg prijatelja, grifona Aquila.

Igra je dobra, ali ne bismo mogli da kažemo da je baš sjajna. Inspiracija klasicima žnara je očigledna, pre svega Mega Man serijalom, sa akcentom na drugo oružje i stalnim promenama u zavisnosti od situacije. Svako oružje donosi svoje prednosti i mane, pa je u tom smislu dinamika promene sa jednog na drugo vrlo interesantna. Dobra strana igre je i grafika i generalno art stil koji je vrlo prijatan za oko.

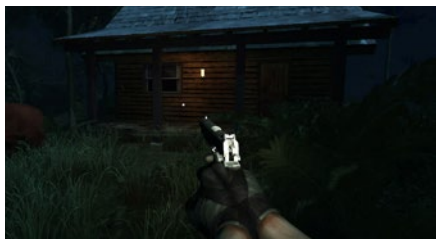
Sa druge strane, težina igre je prilično loše izbalansirana pa će vam igra u određenim delovima zadavati glavobolju a nekada će biti „šetnja kroz park“. Nama je naročito

frustrirajuć i nepotreban bio Boss Rush mode na samom kraju.

Gryphon Knight Epic je šarmanatna igra kojoj ipak nedostaje dovoljno toga svog da bi mogli da je preporučimo baš svakome.



KIDNAPPED



Radi se o još jednom indie horor naslovu koji nam ovoga puta stiže od razvojnog tima Deceptive Games.

Odmah u startu treba istaći da je ovaj žanr postao prilično izlisan i da ćemo živaca imati samo za zaista dobre indie horore, u šta ne bismo baš svrstali Kidnapped.

Iako je grafika solidna za jednu indie igru (hej, makar nije pixel art), to definitivno ne bismo mogli da kažemo za priču koja deluje prilično jeftino. Gomila horor klišeja nije uspeła da na nas ostavi utisak. Iako u određenim delovima igra ostavi utisak da će uraditi pravu stvar i da će vas konačno uplašiti na pravi način, skoro ni jednu od tih prilika ne bismo rekli da su developeri do kraja iskoristila na pravi način. Igra pati i od velikog broja tehničkih problema i gličeva. Combat je takođe prilično dosadan. Prvi chapter će vas možda i zavarati da će se igra razviti u nešto interesantno, samo da bi vas već drugi i treći već vrlo snažno spustili na zemlju. Ostatak igre je još gori, zagonetke su vrlo dosadne a pre nego što i pomislite – pa ja

ponovo idem kroz prvi nivo, samo ovoga puta sa oružjem - igra će se završiti!

Kidnapped preporučujemo samo onim igračima koji moraju da odigraju apsolutno svaki horor naslov. Svima ostalima savetujemo da čak i po ovoj ne preterano visokoj ceni koju developeri traže, zabavu potraže na drugom mestu.



LEAP OF FATE



Lean of Fate je hack-and-slash, cyberpunk igra koju razvija kanadski studio Clever-Plays. Radi se o rogue-like igri sa interesantnim miksom sa kartama. Kontrole su prilično dobre i jednostavne a osećaj koji pruža akcija na momente zaista odličan.

Za sada se u igri nalazi 3 testa i dva lika sa kojima se može igrati. Špil karata, pored normalnih izazova sadrži i karte iznenađenja koje se oključavaju ključevima koje morate pronaći ili bar imati sreće da ih dobijete u nekim od izazova. Na početku igre dobijate određen broj resursa i to sve morate pametno koristiti.

Što se tiče akcije ona je vrlo fluidna. Tu je i veliki varijetet dostupnih magija. Animacije su odlične, a moramo da pohvalimo i prezentaciju u igri koja je prilično dobro urađena u stripovskom stilu.

Za sada bi rekli da su developeri na pravom putu. Možda kao najveću manu bi istakli početnu cenu za ovaj early access naslov koja nije mala. Ali uz još sadržaja, još ponekog moda (na primer co-op) i možda malo boljeg voice actinga, možemo imati jedan solidan naslov pred nama.



SUBMERGED



Submerged je post-apokaliptička indie igra u kojoj nema ni trunčice borbe! Cela igra se bazira na istraživanju i otkrivanje priče.

Ovu zanimljivu igru nam donosi razvojni studio Uppercut Games. Ljudi iz ovog tima su

učestvovali u stvaranju legendarnog naslova Bioshock a za Submerged su bili inspirisani igrama kao što su Journey i Shadow of the Colossus. Dodatnu inspiraciju su našli u jednom Grand Theft Auto IV modu u kome je ceo Liberty City bio pod vodom, bas kao i u ovoj igri.

Submerged vas stavlja u ulogu mlade devojčice pod imenom Miku. Ona daje sve od sebe da pomogne povređenom bratu u nadi da zajedno nastave putovanje ka boljem mestu za život.

Ali ako ste pomislili da ste sami u gradu samo zato što nema borbe, grdnno ste se prevarili. Pored nekoliko vrsta životinja, kao sto su pelikani, delfini, kitovi itd, tu je i čudna čovekolika rasa. Dodatna zanimljiva stvar u ovoj igri je ta što pored priče koju otkrivete tokom igre, vi ujedno otkrivete i zanimljivu i intrigantnu priču samoga grada.

Grafika u igri je fenomenalna. Nekoliko puta smo zaista ostali bez teksta i gledali zalazak sunca u igri. Ako ste ljubitelj istraživanja ovaj naslov ne bi trebali da propustite.



TREE OF LIFE



koje možete razvijati tokom vremena. Sa druge strane, ne možemo da pohvalimo optimizaciju igre, ali se ovde nećemo previše zadržavati, imajući u vidu da je igra još u razvoju. Takođe, igra pati i od sindroma da ako jedan od igrača odluči da bude loš prema vama, to vam u potpunosti može pokvariti iskustvo do granice da igranje postane prava frustracija. Još jedna stvar vredna isticanja - ne znamo da li su nam neki od loših prevoda na engleski smešni ili nam smetaju.

Sve u svemu relativno solidna survival sandbox igra kojoj vredi dati šansu, ali kojoj je potrebno još dosta vremena razvoja kako bi postala i dobra. Samo se nadamo da će mali korejski tim koji radi na ovom naslovu to vreme i imati.

Drvo života je sandbox MMORPG naslov. Pred vama se ogroman svet u kome možete da radite jako puno stvari sa još stotinama igrača. Ili je bar to nešto što nam developeri Oddonegames obećavaju u ovom za sada Steam Early Access naslovu.

Ukratko, igru bi mogli da opišemo kao naslov koji ako igrate sa prijateljima, može da bude

prilično zabavan. Sa druge strane ako igru krenete da rastavljate na sitne delove, naići ćete na niz stvari koje vam se verovatno neće dopasti.

Veliki otvoreni svet je glavni adut Tree of Life-a. Grafika je na nivou za ovaj tip igara, iako možda deluje i previše jednostavno. Crafting sistem je takođe prilično interesantan, sa zaista velikim brojem skill-ova





Autor: Bojan Jovanović

REVIEW

IGRA MESECA

play!



ROCKET LEAGUE

ARKADNA NIRVANA

“JEDNA OD NAJPRIJATNIJIH IZNENAĐENJA OVE GODINE”

Šta čini savršenu, ili gotovo savršenu igru? Da li njena grafika, priča tj. postavka, gameplay? Svako će predložiti nešto drugačije i verovatno biti u pravu. Ali je zajedničko jedno - takvu igru je uživanje igrati. Kada se sve kockice sklope, kada sve funkcioniše baš onako kako bi trebalo, a pritom vas ostavlja zalepljenje uz ekran, tada za developere možemo da kažemo da imaju nešto zaista specijalno. Rocket League možda nije ta savršena igra, ali joj je đavolski blizu i jedna je od najzabavnijih igara koje smo imali prilike da isprobamo u proteklih nekoliko godina.

Ali, hajde da ne brzamo, nego da vidimo o čemu je uopšte reč. Rocket League je futuristički sport u kome nećete

videti dvadeset i kusur izblajhutih superstarova kako trče po livadi, ali nije ni nekakvo gladijatorsko nadmetanje u kome Tina Turner zatvara ljude u kaveze dok masa urla “Thunderdome, Thunderdome!”. U stvari, upravljate automobilima koji neodoljivo podsećaju na autiće na daljinsko upravljanje, samo u džinovskoj izvedbi, a oni pokušavaju da ubace isto tako predimenzionisanu loptu u suparnički gol. Dakle, fudbal sa automobilima? Možda samo u par dodirnih tačaka.

Poređenje sa fudbalom je nekako neminovno. Timovi, koje mogu da čine jedan do četiri igrača, jurcaju po specijalno dizajniranim arenama sa ciljem da daju gol. I to su sva pravila.

Nema faulta, lopta ne može da izleti sa terena jer je isti pod kupolom i nema gotovo ni sekunde predaha tokom petominutnog meča. Dobijate znak za start i, u neverovatnom naletu adrenalina, svi jurite ka lopti što obično rezultuje spektakularnim sudarima. Osnove igre su izuzetno jednostavne i mehanika se gotovo trenutno uči čak i bez ulaženja u tutorial mod (koji svakako odigrajte jer objašnjava napredne tehnike i poteze). Pored tipičnih kontrola za manevrisanje, autići imaju i nitro pogon i mogućnost da skaču. Dok ste u vazduhu možete da se rotirate radi lakšeg pripremanja za udarac ili da skočite još jednom i izvedete brzi okret u stranu po izabranoj osi čime ćete i jače udariti loptu. Ali, ako upotrebite nitro dok ste u vazduhu, vaš auto postaje



prava mala raketa. Fizički model je sjajan i u sve ovo treba uračunati i inerciju kao i ubrzanje, pa napredni manevri neće biti tako laki za izvođenje dok se potpuno ne naviknete na mehaniku igre. Pritom je moguće kombinovati sve pomenute poteze u izuzetno spektakularne piruete koje ne samo da će oduševiti gledaoce već su vrlo korisne za odbranu gola ili lansiranje lopte pod poprilično nezgodnim uglovima. O da, moguća je i vožnja po zidovima i plafonu.

Sve ovo bi ostalo samo niz lepih ideja da kontrolisanje autića nije intuitivno. A upravljanje vozilima u Rocket League je potpuna uživanja. Nebitno da li ste izabrali sportski auto ili kamionče, svaki će vaše komande izvršavati precizno

kao sat. Tačnije, sva vozila su identična po ponašanju i performansama, a jedina razlika je u njihovom obliku tj. hitboxu. Igrači navikli na apgrejde i tjuning, žao nam je, u Rocket League su svi jednaki. I to je odlično, jer se na taj način postiglo da uspeh u igri zavisi samo od igračevog znanja i spretnosti, a pravo levelovanje su oni sjajni trenuci kada god uspete da planski izvedete neki manevr ili sprovedete taktiku sa saigračima.

Takozvani skill ceiling gotovo da ne postoji, uvek ćete učiti kako da bolje pokrivete neke uglove ili da preciznije navodite loptu ka suparničkom голу i saigračima. To ne znači da u igri nećete imati baš ništa da radite van mečeva. Posle svakog završenog meča dobićete



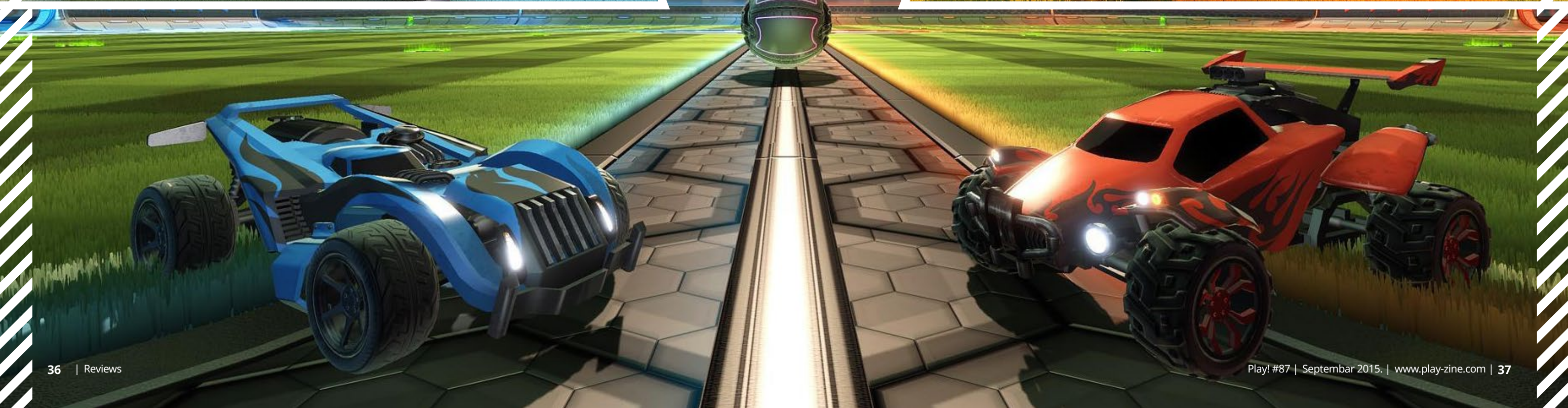
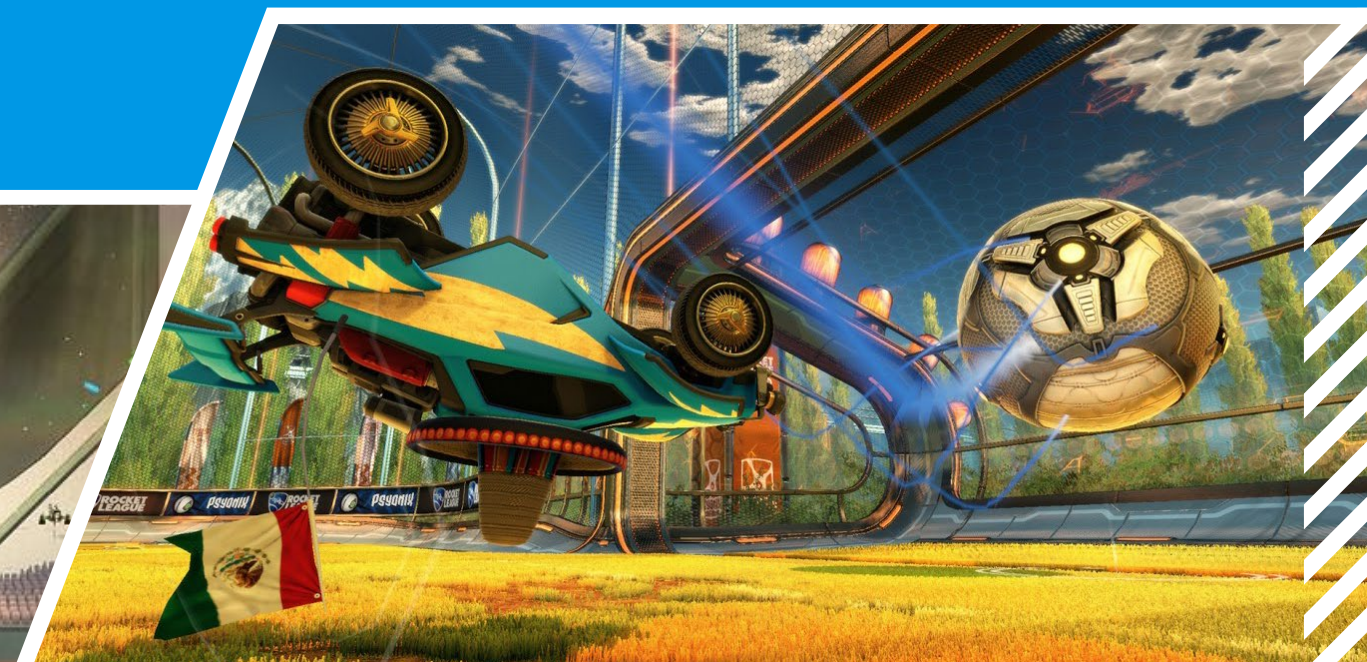
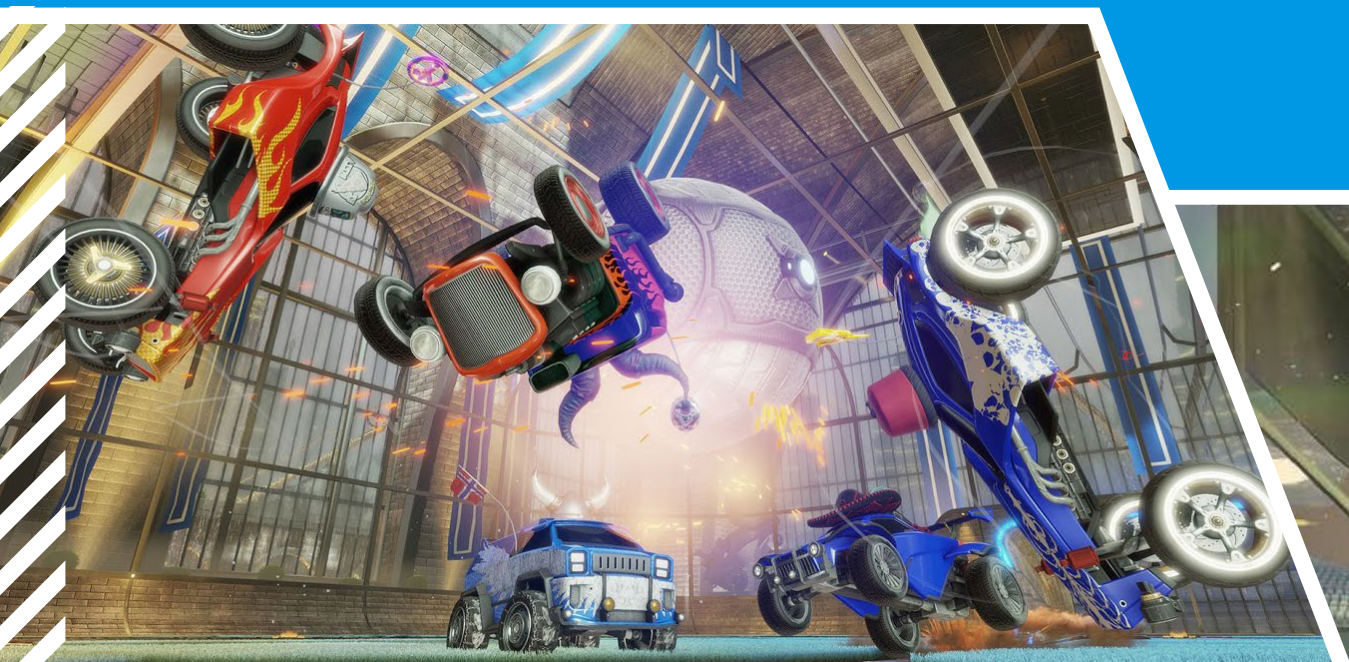
“OSNOVE IGRE SU IZUZETNO JEDNOSTAVNE I MEHANIKA SE GOTOVO TRENUTNO UČI”

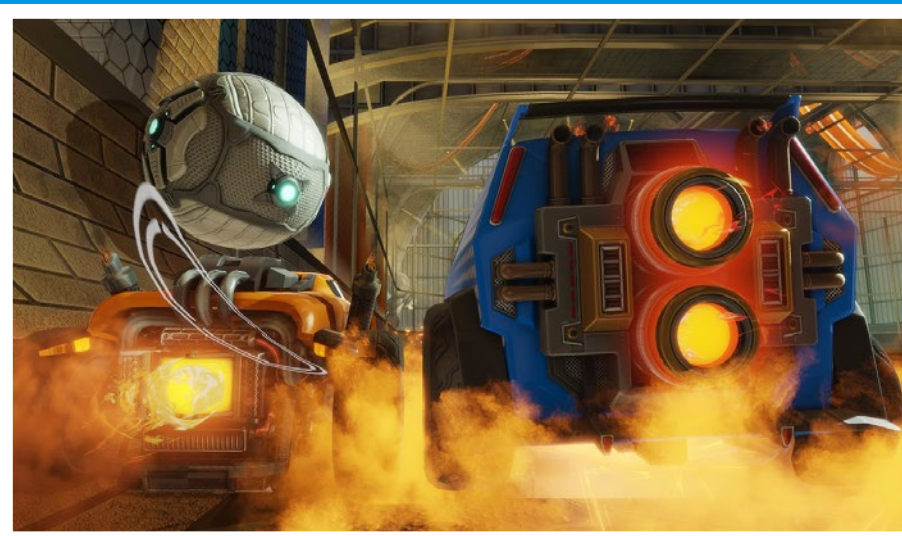
jedan nasumično odabrani kozmetički dodatak. To mogu da budu nove karoserije, šeme za farbanje, točkovi, ukrasi ili čak tragovi koje ostavljate za sobom kada upalite nitro. Poeni koje osvajate tokom meča za brojne akcije se pretapaju u exp i čisto su oznaka koliko je neki igrač proveo vremena sa igrom, dok se matchmaking vrši na osnovu proračunate veštine (u slučaju da igrate ranked).

Igra možda ne obiluje režimima jer se uvek igra standardni fudbaloliki mod, ali je izuzetno fleksibilna po pitanju toga kako ćete je igrati. Od 1v1 do 4v4, u split-screenu sa još jednim do tri prijatelja koji mogu ali i ne moraju da igraju u istom timu, pa sve to i u online okruženju. Tako

se, na primer, možete udružiti sa jednim igračem u lokalu na podeljenom ekranu, pa se povezati online sa trećim saigračem i zajedno prašiti u online okršajima protiv ostatka Evrope ili sveta. Kao da već nismo bili oduševljeni ovim izborom, developeri su sve začinili cross-platform igranjem između PC i PS4 tako da igrača nikada neće biti u nedostatku. U vremenu kada trkačke igre nemaju ni osnovni split-screen za dva igrača, sjajno je videti da je još nekom developeru stalo do nas koji volimo da se igramo u društvu za istim kompjuterom ili konzolom.

Ukoliko pogledate glavni ekran igre, primetićete koliko je potencirano online i uopšteno igranje sa drugim igračima. Sadržaj za “soliste” je sveden na apsolutni





minimum - egzibicione mečeve protiv kompjuterski vođenih vozila sa tri nivoa težine i sezonu u kojoj srećete suštinski istu stvar samo protiv tematskih AI timova. Dok je AI kao zamena za igrača koji napusti meč funkcionalan (i, usput, odlična alternativa igranju sa manjkom igrača), prepun teren njih se neretko čini kao da igrate sami protiv gomile osa koje su se okomile na vas a pritom su poprilično pijane. Vrlo lako vam se može desiti da AI saigrač lansira loptu u svoju mrežu iz čistog mira. Žao nam je i što su svi raspoloživi stadioni praktično identični sem vizuelne teme, uključujući i raspored polja preko kojih dopunjujete nitro. Nedavno objavljeni patch je doneo manji stadion sa temom antičke grčke, mada je i on suštinski isti sem manjih dimenzija. Developeri su objasnili da je taj potez učinjen kako bi smo se prvo navikli na mehaniku igre, a da će kasnije u besplatnim patchevima dodavati nešto uvrnutije arene.

Ako bismo Rocket League morali da opišemo u kratkim crtama možda bi najbolji pridev bio "baš kako treba". Od toga kako izgleda, do huka publike tokom mečeva i jednostavnosti kontrola, Rocket League je skrojen sa neverovatnom pažnjom od strane ljudi koji su tačno znali kako da naprave igru koja će biti dovoljno jednostavna da je svako nauči, a potencijalno veoma kompleksna za kompetitivne igrače. Toliko je toga dobrog izvedeno u igri da je traženje mana čist greh. Stavke iz "minus" kategorije nemojte zato shvatiti kao probleme sa igrom, već više kao naše predloge developerima da ovu izvanrednu igru od jake devetke dovedu do čiste desetke. Ovo je najprirodnije iznenađenje godine, igra koju ćemo dugo držati instaliranu i često joj se vraćati. A sve iz jednog razloga - sjajan je osećaj igrati je. Što nas dovodi i do konačnog pitanja - zašto upravo sada ne igrate Rocket League?

"UPRAVLJANJE VOZILIMA JE POTPUNA UŽIVANCIJA"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel/AMD Quadcore 2GHz
GPU: Geforce GTX260 / AMD Radeon 5850
RAM: 4GB
HDD: 2GB



PLATFORMA: PC, PS4	RAZVOJNI TIM: Psyonix
IZDAVAČ: Psyonix	TESTIRANO NA: PC
CENA: 20 €	
OCENA	9
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Osećaj vožnje, responzivnost kontrola ✓ Spektakularna prezentacija ✓ Split-screen i druge opcije povezivanja 	<ul style="list-style-type: none"> ✗ Singleplayer igrači će ostati razočarani ✗ Mala razlika između arena



www.games.rs



PS4 500GB
+ Destiny

PS4 500GB
+ Driveclub



AKCIJA!
do isteka zaliha

PS4 500GB
+ Grand Theft Auto





Autor: Stefan Starović

REVIEW

play!

ZOMBI

NIJE ROB, A NIJE NI GROB



ZombiU je bio jedna od najboljih igara koje su se pojavile simultano sa izlaskom WiiU konzole. Zanimljiva implementacija korišćenja GamePad kontrolera za WiiU, interesantno izvođenje i solidan kvalitet doveli su do toga da ZombiU bude popularni WiiU naslov. Slaba prodaja same konzole sa druge strane dovela je do toga da izdavač objavi kako nastavka neće biti. To ipak nije omelo Ubi da, tri godine kasnije, ZombiU izda za PC i dodeli mu verovatno najgore ime u proteklih nekoliko godina - Zombi.

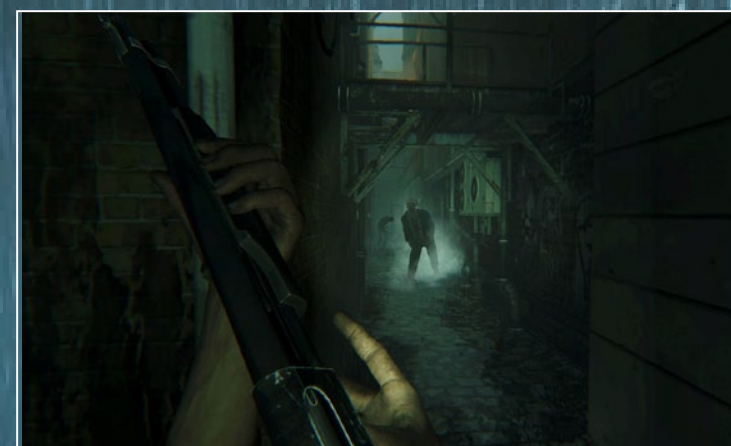
I taj Zombi izgleda baš onako kako biste zamislili da izgleda igra stara tri godine napravljena za grafički inferiornu konzolnu platformu - ne očekujte ništa specijalno od grafike, animacija i zvukova. Šta više, uzdajte se samo u to kako će izgledati gameplay iskustvo a ono je, srećom po sve nas, dobro. Iako bi neko

mogao zameriti da u zombi Londonu ima više pripadnika kraljevske garde i čuvara London Towera nego običnih građana, realnost je da je šetnja zaraženim Londonom zaista zastrašujuće iskustvo kada ne znate ko će vas i odakle zaskočiti. Čak i kada naiđete na solo zombija, nije baš najsigurnije kako ćete proći, a kada su u grupi, bolje je da bežite. Jer, ako u ovoj igri umrete, umrli ste zauvek. Ili, makar vaš lik. Pojavićete se ponovo, kao drugi karakter a potom možete da potražite "prošlog sebe" i preuzmete ranac sa svim predmetima koje ste skupili u prošlom životu. Ili ne morate, ukoliko ne želite. Ili

nećete uspeti, jer ćete doći prekasno ili ćete u međuvremenu ponovo umreti - tada je oprema nepovratno izgubljena. Iako likovi ne izgovaraju ništa, fin dodatak je to što ipak emituju nekakve zvukove - ili deluju strašno uplašeno, ili se ludački smeju dok biju zombije ili se oseća zgroženost okruženjem u kojem se nalaze.

Zabavu tokom igranja zasigurno će pokvariti na prvom mestu činjenica da je ovo port - opcije podešavanja su minimalne i ne očekujte bilo šta od standardnih PC setovanja. GamePad koji je poslužio kao sekundarni ekran na WiiU

"KADA UMRETE, MORATE PRONAĆI ZOMBIFIKOVANOG SEBE KAKO BISTE UZELI OPREMU"



naravno nije prisutan u PC konverziji pa je sve sa njega prebačeno na glavni ekran, što čak i skladno deluje - kada radi. Ne samo da postoje greške koje dovode do pucanja igre, već su prisutni i gameplay propusti koji vas sprečavaju da završite misiju, otvorite određene delove mape, pokupite dodatno opremu pa čak i detektujete zombije na radaru. Tu nije kraj - Ubisoft je odlučio da iz Zombi izbaci bilo kakvu multiplayer-online-offline-kooperativnu varijantu, pa ste osuđeni na solo preživljavanje, što je zapravo šteta, jer je potencijal za zajedničko "otvaranje lobanja" zombija zaista

ogroman. Još jedna jako problematična stvar je povezivanje sa uPlay servisom koji je neophodan za igranje a koji niko nije tražio, niko ne zna zbog čega i dalje postoji, ničemu ne služi i namenjen je izgleda samo da bi dodatno iznervirao igrače.

Zombi je stoga "pomešana vreća" odnosno, preciznije, kao "tajanstvena kesica" sa igračkama. Možda u njoj bude baš ona igračka koju ste želeli (odnosno Zombi radi na vašem PCju kako treba i tada ćete se solidno zabaviti) a možda dobijete duplikat.

"ŠTETA ŠTO MULTIPLAYER NIJE DEO PC VERZIJE"

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7 SP1, Windows 8.1 (64bit only)
CPU: Intel Core i3 2105 @ 3.1 GHz or
AMD Phenom II X4 955 @ 3.2 GHz
GPU: nVidia GeForce GTX 660 or AMD
Radeon HD7850 or better (2048MB VRAM)
RAM: 6 GB
HDD: 25 GB

KOD ZA
PC VERZIJU USTUPIO



PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Ubisoft

CENA:
30 €

RAZVOJNI TIM:
Ubisoft

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

7

- ✓ Dobar survival osećaj
- ✓ Interesantan koncept igre
- ✗ Bagovi
- ✗ Sveukupna zastarelost
- ✗ Nema multiplayera





Autor: Filip Nikolić

REVIEW

play!

GOD OF WAR REMASTERED



KRATOS STIGAO I NA PS4

God of War serijalu remasteri svakako nisu strani. Moglo bi se reći da je GoW imao remastere dok su oni bili još uvek sveža ideja, a ne glavni trend u industriji kakav su danas. Sve ovo i ne čudi, imajući u vidu da su prve dve igre iako PS2 naslovi, mogle da stanu rame uz rame sa ranim PS3 igrama (naročito GoW2). Slično je i sa PSP igrama Chains of Olympus i Ghost of Sparta koje su takođe pomerale granice mogućeg na prenosnom hardveru. God of War igre kao ekskluzivni Playstation naslovi na kojima rade isključivo sonijevi elitni studiji (Santa Monica Studio pre svega ali i Ready at Dawn) uvek su predstavljali svojevrsan

benchmark za konzolni hardver i pomerali granice onoga šta je moguće uraditi na datim sistemima, te stoga kasnije portovanje na sistem novije generacije nikada nije zvučalo kao loša ideja. Sve ovo u podjednakoj meri važi i za God of War 3, prvi punokrvni GoW nastavak za PS3. Ukoliko niste bili aktivan gamer te 2010-e, teško je danas dočarati kako je God of War 3 delovao u poređenju sa ostalim igrama. Uz Killzone 2 i Uncharted 2 ni jedna druga igra na konzolama u to vreme nije ostavljala toliko tehnički superioran utisak. Ken Kutaragijeva vizija najmoćnije konzole ikada napravljene je konačno počela da se vidi i u praksi a PS3 igrači su se zadovoljno smeškali, imajući u

glavi misao da se investicija u najskuplju konzolu ikada plasiranu na tržište konačno isplatila. Danas, pet godina kasnije je pred nama ista ta igra, ovoga puta na mašini koja je jede za doručak.

Potrudimo se da se što manje vraćamo na stvari koje su već dobro poznate. Da, igra ima fenomenalan početak. Osećaj dok se borite na Titanima ili sa Titanima i bogovima iz grčke mitologije je fenomenalan. Gameplay je solidno izbalansiran, igra nije ni previše teška ni previše laka. Priča je mogla da bude i bolja. Ako niste upoznati sa radnjom iz prva dva dela, kratko objašnjenje na početku vam neće ni izbliza biti dovoljno

da ukapirate zašto je Kratos toliko besan i zašto je već pobio polovinu bogova, kao i zašto i kako je njega Zevs već jednom ubio. Igra u drugoj polovini u jednom delu postane čak i prilično dosadna. Kraj je takođe anti-klimaktičan. Ali sve ukupno gledano, God of War 3 je avantura koju ne bi trebalo propustiti čak i da niste fan serijala, a za one koji verno prate Kratosov put osвете kroz prošle naslove, ovo je apsolutno obavezno štivo.

Šta nam to donosi PS4 verzija. Pa pre svega tehnička poboljšanja. Sve ostalo je ostalo identično. Igra sada radi u 1080p rezoluciji, neke od tekstura su i dodatno doradene (mada neke i nisu, pa ponekad remaster deluje nekonzistentno). Određeni efekti su takođe dobili malo next-gen šminke pa sada deluju još lepše. Jedina stvar koja ne bi trebalo da bude samo šminka već zaista napredak je to što igra sada radi u 60 FPS. Međutim čak i tu ne možemo da kažemo da je razlika previše značajna, imajući u vidu da je GoW combat ipak dizajniran tako da od igrača ne zahteva reakcije u deliču sekunde, već da ostavlja što spektakularniji vizuelni utisak. Igra ima i zanimljiv Photo mode koji vam omogućuje da uhvatite odlične fotke besnog Kratosa. Tu su prema očekivanjima i svi DLC dodaci, tako da ono što ovde dobijate je zaokružena GoW 3 igra u svakom smislu.

Da li God of War 3 Remastered može da prođe kao punokrvni PS4 naslov i da u tehničkom smislu stane rame uz rame sa današnjim igrama koje su od starta razvijane sa znatno jačim hardverom u vidu – naravno ne. Da li je ovo verzija igre koju ako nikada niste igrali GoW3 morate odigrati – naravno da. Oba pitanja imaju očekivane odgovore. A da li je ovo igra koju morate kupiti u slučaju da ste već prešli GoW 3 na PS3. Na žalost na ovo najteže pitanje ne možemo da vam damo jasan odgovor. Zависи od vas samih i toga koliko ste se uželeli GoW akcije.

U današnjem moru remastera, ovo je jedan od onih koji nam se dopadaju i drago nam je da postoje. A sada Sony, vreme je da saznamo koji je sledeći korak kada je GoW u pitanju.



IGRU USTUPIO:
SONY

PLATFORMA:
PS4

IZDAVAČ:
Sony Computer
Entertainment

CENA:
30 €

RAZVOJNI TIM:
SCE Santa Monica
Studio

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

8

- ✓ Odličan početak
- ✓ Epske borbe i zabavna akcija
- ✓ 60 FPS i druga tehnička unapređenje koja idu sa PS4 verzijom
- ✗ Slabiji drugi deo igre
- ✗ Ne toliko interesantna priča
- ✗ Ako ste već prešli na PS3, malo je razloga da kupite i remaster

PREKO 200 NAGRADA ZA IGRU GODINE

18
www.pegi.info

AOXO
PlayStation 4
EXCLUSIVE

THE LAST OF US REMASTERED™

U PRODAJI!

NAUGHTY DOG

PS4™



"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Also, " is a trademark of the same company. The Last of Us™ ©2013 Sony Computer Entertainment America LLC. All rights reserved. "The Last of Us" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. Created and developed by Naughty Dog, Inc.



Autor: Stefan Starović

REVIEW

play!
zine



F1 2015

Makar realistično, kad već nije zabavno

Codemasters bi potencijalno mogao da napiše knjigu na temu "Kako upropastiti dobar serijal" i da kao temu uzme upravo F1. F1 2015 je sve ono što F1 ne bi trebalo da bude. Možda je i data ocena previše optimistična, ali ipak ne možemo reći da se u određenom smislu razvojni tim nije potrudio.

Tu pre svega mislimo na grafiku, animacije i samu vožnju. F1 2015 grafički crpi trenutni maksimum iz konzola aktuelne generacije i igra izgleda zaista sjajno. Isto se može reći i za animacije a najsnažniji deo ovog ostvarenja upravo je izvođenje - F1 2015 skoro da je 100% precizna simulacija vožnje Formule 1. I u tom pogledu razvojni timu treba skinuti kapu. Postavlja se pitanje, ako su grafika i vožnja tako dobri, čemu loša ocena? Pa, taj pomenuti simulator odnosi se pre svega na vašu solo vožnju i ponašanje bolida na stazi. Ubacite u kalkulaciju i

protivničke vozače i već tada nastaje haos. Oni nisu tipični vozači Formule 1 već pit bull terijeri zaraženi besnilom koji su naučili da voze formulu, ne znaju koliko uništenje bolida košta a cilj im nije pobjeda već vaše izbacivanje sa staze. Poslednji put kada smo mi proveravali Formula 1 nije "Destruction Derby" niti američko gaženje 20 automobila džipovima sa točkovima od hiljadu cola, pa je nejasno šta je Codemasters ovde želeo da postigne.

Karijera mod ne postoji, a prethodno je bio prisutan, pa vi kao vozač možete odlučiti da li želite da vozite sezonu 2014 ili 2015 i tu se sve završava. Sve ono što je F1 posedovao pre, sada je izbačeno. Zbog čega, nikome nije jasno. Možda ćete reći - "nema veze, singleplayer je ionako samo uvod u sjajne multiplayer vožnje" i na papiru ste u pravu. U praksi - multiplayer u F1 2015 jednostavno ne radi. Ne možete da se povežete ni na



“IGRA ZA ONE KOJI ŽELE SAMO DA VOZE F1 SIMULATOR”

jedan server i odigrate niti jednu partiju. Proverili smo da li je problem lokalne prirode - ne, svi ga prijavljuju. Iako bi vam se možda činilo da je ovaj opis prekratak ili da je potrebno još nešto reći, to zaista nije slučaj. F1 2015 je jako lako opisati čak i jednom rečenicom. Igra je korak napred u grafičkom smislu i fizičkom (simulacionom modelu) ali veliki korak unazad u svakom drugom. I to je sve što je potrebno da znate, pre nego što izdvojite 50 evra za naslov. Možda najbolji savet koji možemo dati je da sačekate i vidite da li će makar multiplayer proraditi na pravi način, jer čak i kao vrsni simulator, jednostavno ne vredi toliko novca.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel core i5, 2,6GHz
GPU: AMD Radeon R9 290x
RAM: 8GB
HDD: 30GB



KOD ZA IGRU
USTUPIO
COMPUTERLAND

PLATFORMA:
PC, Xbox One, PS4
IZDAVAČ:
Codemasters
CENA:
50 €

RAZVOJNI TIM:
Codemaster
Birmingham
TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

5

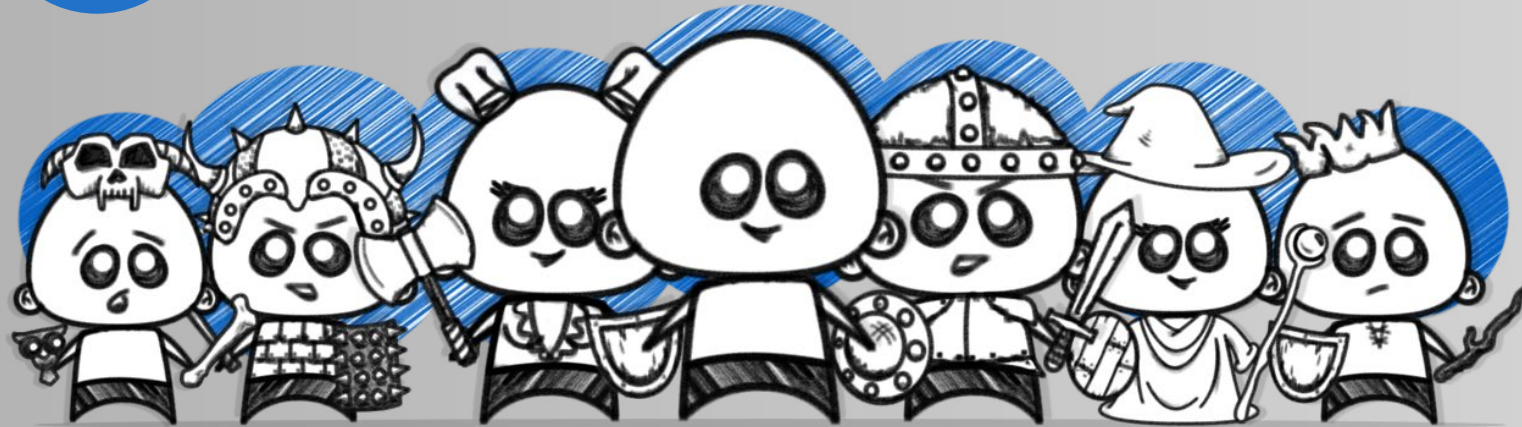
✓ Realizam
✓ Grafika, prezentacija

✗ Singleplayer odnosno karijera
✗ Multiplayer mod ima velikih problema
✗ Loš AI



Autor: Ivan Danojlić

REVIEW



Guild of Dungeoneering

FRP avantura sa karticama

Da li ste se ikada našli u društvu okruženom papirima sa raznim tabelama i brojevima, knjigama sa pričama o avanturama i herojima, i raznobojnim kockicama različitih oblika, i pomislili kako sve to izgleda interesantno, i da bi bilo zabavno da probate? E pa, ova igra vam može pomoći da se malo bolje upoznate sa svetom punim questova i istraživanja tamnica i pećina u potrazi za plenom i slavom.

Guild of Dungeoneering je zabavna igra koja nam dolazi iz malog studija iz Dablina, i stavlja vas kao velikog vođu gilda koji tek počinje svoje avanture, i najveća misija je da postignete što veću slavu. Kroz igru se sve obavlja preko kartica (ali ne kreditnih, hvala bogu), od građenja prostorija vaše baze do borbe sa čudovištima. Što se tiče kartica za građenje, podeljene su u tri kategorije: Might, Magic i Loot. Korišćenjem kartica iz prve dve kategorije, pravićete prostorije koje će vam davati heroje različitih klasa, kao i pojačanja za iste, dok će vam kartice iz poslednje kategorije davati mogućnosti da nađete nove iteme. Nove odaje će se dobijati i kroz igru, kao što su na primer trofejna soba ili groblje, gde ćete moći da vidite uspeh, ili neuspeh, vaših heroja. Ali, da bi ste mogli da izgradite sve to, trebaće vam plen i zlato, što nas dovodi do drugog dela naslova igre – dungeoneering.

Po pokretanju gilda dobije se jedan heroj sa kojim počinje avantura, i na



startu je otključana samo jedna lokacija na mapi, tj. samo jedan quest. Kada započnete zadatak, igra će vas prebaciti na drugu mapu, za koju ćete otkriti da nije kompletna, i da ne možete da dođete do cilja. Tada dobijate pet random karata iz tri kategorije: Seek, Hope i Dread, sa kojima popunjavate prazna polja na mapi, i kreirate putanju ili avanturu za vašeg junaka. Seek su kartice puteva, da heroj može da pređe od tačke A do tačke B, Hope su kartice blaga, kojima nagrađujete heroja kad ih nađe, a Dread su kartice čudovišta, jer da bi heroj završio zadatak mora postati jak i opremiti se, a ubijanje čudovišta je odličan način. Od pet karata koje dobijete, po potezu možete iskoristiti

najviše tri, pri čemu će sledeći put biti izvučeno novih pet karata, i tako dok ne završite quest. Na vama je da izaberete kako će vaš avanturista da dođe do kraja, postepeno se pojačavajući, ili samo protrčati, što donosi gomile mogućnosti. Svaka prazna prostorija na mapi može sadržati najviše jednog neprijatelja i jedno blago.

Kada ste izgradili put vašem ratniku, vreme je za borbu, koja se svodi na kartičnu bitku. Svako će imati određen broj životnih poena, predstavljenih srcima, i špil karata sa borbenim akcijama. Dok neprijatelj vuče jednu kartu za napad (koja je vidljiva), igrač vuče tri karte koje



će sadržati akcije za napad ili odbranu, u zavisnosti od klase lika koji se bori, kao i od njegove opreme. Napad i odbrana su podeljeni u dve kategorije, magični i fizički, tako da kombinovanje i planiranje je obavezno. Kada pobedite čudovište, imaćete izbor između tri itema, ili možete da uzmete zlato ako vam je to potrebno. U slučaju poraza, vaš heroj umire i premešta se na groblje, a na njegovo mesto u gildu dolazi novi karakter. Na kraju svakog zadatka čeka vas boss bitka, koju ako uspešno završite, bićete nagrađeni trofejom, tj. nekim delom vašeg neprijatelja da okačite u sobu sa trofejima, i tako pokažete srednji prst svima onima koji su sumnjali u vas. Cela igra je praćena muzikom i naracijom

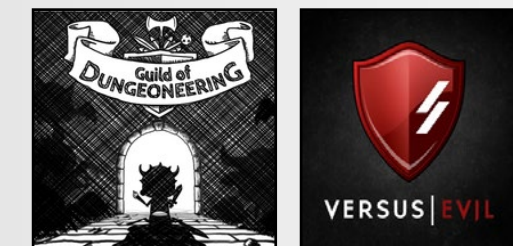
u stilu bardova iz fantasy igara, što još više doprinosi celoj atmosferi ove igre. Opcija za podešavanje ove igre nema mnogo, što je i u redu, jer igra ne traži jaku mašinu za pokretanje. Grafički je urađena kao da je sve crtano grafitnom olovkom, pa to još dodaje osećaju da sve ovo igrate sa prijateljima za stolom.

Guild of Dungeoneering je veoma zabavna igra, koja može da vam pruži preko 15 sati zabave, za koje verujemo da su tek početak jedne veće avanture. I možda je cena od 15 evra malo visoka za igrače koje preterano ne interesuje ovaj žanr, ali bi svakako trebalo da ugrabite ovu igru na nekom popustu.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
RAM: 4 GB RAM
HDD: 6 GB

IGRU USTUPIO:



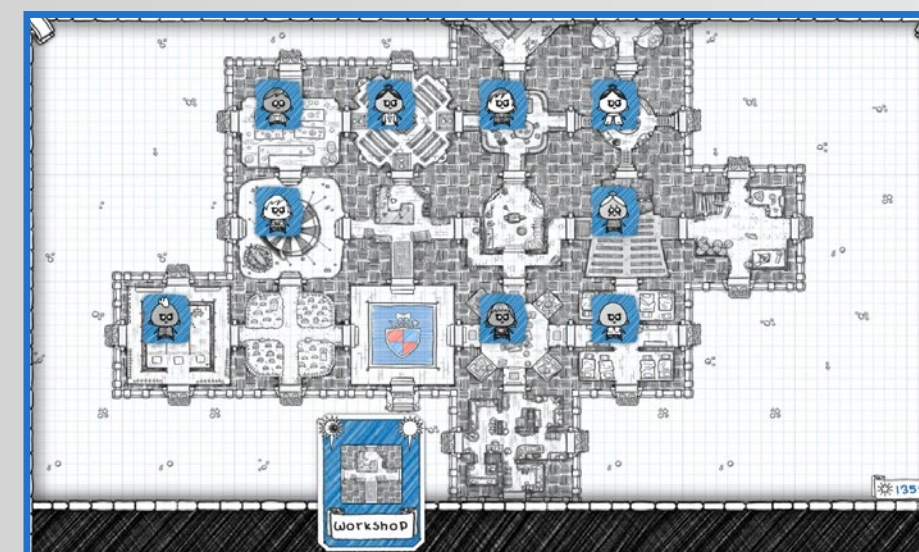
PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
Versus Evil
CENA:
15 €

RAZVOJNI TIM:
Gambrinous
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

7.5

- ✓ Vesela
- ✓ Dobra za FRP početnike
- ✓ Zabavna, ali zahteva i razmišljanje
- ✗ Nemogućnost biranja putanje kretanja
- ✗ Malo repetitivna





Autor: Milan Živković

REVIEW

DECEPTION IV THE NIGHTMARE PRINCESS

Njiše se sekira - a i još ponešto

Hajde odmah da raščistimo s tim - da nema Japana, verovatno ne bi postojalo ni barem 50% žanrova video igara. Tako je, zemlja koja definiše nove, čudne smerove u razvoju bilo kakvog vida zabave, svakako je zaslužna za mnogo igara koje su nas oduševljavale u prošlosti svojom originalnošću, ali i za one za koje nismo imali nikakav komentar, koliko su van svih granica onoga na šta smo navikli. Ali da ne dužimo dalje i da vas ne zavljučimo u kovitlac šarenolikosti japanske industrije, okrenimo naše glave na ovu stranu jer pred nama je nova igra iz Deception serijala, Deception 4: The Nightmare Princess. Ako ste upoznati sa serijalom, neće vas dočekati bog zna šta novo ili inovativno, ali ovaj put ćemo krenuti od same osnove i pretpostaviti da ne znate ništa o ovom serijalu. Što je i možda najbolje kada je nešto japansko u pitanju, jer ko zna kakvo

vas ludilo vreba sa istoka. Dobro, nećemo preterivati, verovatno sad očekujete ko-zna-šta u nastavku opisa. Smirimo strasti i počnimo. Deception igre su logičke igre refleksa, gde je poenta poraziti neprijatelja postavljenjem zamki

na njegov put. Ako u Metal Gear Solid serijalu nikada niste postavili klejmor minu, ako ste oduvek mrzeli Bombermana, ako ne volite da takticizirate ili imate urođenu anomaliju kratkog živčanog fitilja, onda odmah bacite dva grama



“AKO VOLITE JAPANSKE GRAFIČKE NOVELE, DOPAŠĆE VAM SE ČAK I PRIČA”



korektora na reč “deception” u vašem rečniku, i produžite dalje. No ako ste kojim slučajem ljubitelj taktičkog, osmišljenog igranja koje ujedno iziskuje i povremene brze reflekske, a na sve to volite seksi anime cure... Možda opet najbolje da ne čitate dalje, i prosto da kupite igru.

Vidim da čitate i dalje, dragi prosečni i opušteni drugovi gejmeri. Zaslužili ste da saznate poentu... Deception vas baca u nivo nalik omanjoj tamnici, gde će vam se suprotstaviti jedan protivnik, a vaš zadatak je ga što pre porazite korišćenjem raznih zamki koje su vam na raspolaganju, a čiji se arsenal vremenom uvećava. Prvi utisak koji se stiže igranjem Deception igre je da ste zamenili uloge, i da ste u ovoj igri vi negativac, a lik koji vas juri je neko ko biste inače bili u nekoj drugoj igri. Ovaj pristup zaista zvuči osvežavajuće. I zaista, u pitanju je zabavan način igranja koji ćete ili obožavati, ili odmah bataliti.

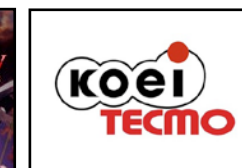
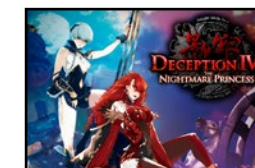
Poenta igre nije samo poraziti protivnika, već to uraditi što pre i što spektakularnije. I to je ono što odmah ubacuje potrebu za taktikom i brzim prstima. Zamke nije dovoljno razbacati po nivou i navlačiti protivnika da se upeca, ne.

Zamke je potrebno postaviti na takva mesta, da ćete ih aktivirati jednu za drugom, vezujući udarce u kombo, i posmatrajući kako nesrećni protivnik leti sa jednog kraja ekrana na drugi, sasvim bespomoćno. Poenta je protivnika poniziti, razljutiti, navući na “minu” i - cap! Počinje krvavi balet. Već možete da zamislite - protivnik iznervirano trči ka vama, i niotkuda mu padne bundeva na glavu. Dok pokušava da je skine i hoda dalje napred, nailazi na odskočnu dasku koja ga katapultira pravo ka njišućem čekiću koji ga istovremeno baca na električnu zamku u zidu sa koje pada na postavljene šiljke. Sve na kraju začinite šutom u pleksus i vaš nivo je kompletiran sa najboljom mogućom ocenom! Ovo otključava nove setove zamki sa kojima možete da se igrate uspešnog Pere kojota do mile volje. U slučaju da ste obožavalac i da serijal pratite već neko vreme, po ovom pitanju i nećete imati mnogo noviteta pred sobom. Ali ono što ćete imati je novi story mod, nove zamke, nove nivoe kao i mogućnost pravljenja sopstvenih. Mada, ako uporedimo ono što dobijate sa novcem koji je potrebno izdvojiti za ovaj naslov, ne preporučujemo da ga nabavljate osim ako niste tvrdokorni fan. Ili ako će vam ovo biti prva igra

u serijalu. Sama igra deluje više kao glomazan DLC na Blood Ties nego kao standalone igra.

U grafičkom smislu, igra izgleda veoma dobro za Playstation 3 a poprilično zastarelo za Playstation 4. Mada se ni na jednoj verziji sigurno nećete preterano mnogo žaliti na izgled glavnih likova. Jeste, dobro, sve vreme uspešno obilazimo ponovno pominjanje seksi anime cura... Pa dobro, šta ste očekivali! Nije kao da one prodaju igre, u pitanju su zamke i strategija i... Ma koga mi zavaravamo, lepo se zavalite na kauč i dozvolite da vas provokativni karakteri stimulišu da igrate što bolje. Nikako nije dobar smer u kom ovaj opis ide, zato aktivirajmo sve zamke odmah, dok se i sami na neku ne upecamo: 1. Bleda grafika vas odbija i baca na 2. sporu uvertiru u igranje koja vas lansira na 3. seksi cure od kojih vam se zavrti u glavi tako da padate na 4. pomalo repetativni trial-and-error gejmplej, kad niotkuda 5. vezali ste taj sjajni kombo i osetili da ste dostigli nešto sjajno, posle sedamnaest pokušaja i mislite se “pa ovo i nije tako loše”. Bravo, osvojili ste dve od tri moguće zamke u ovom nivou. Sledeći put nemojte da zaboravite 6. šut u pleksus za kraj! Uživajte.

KOD ZA PS4 USTUPIO



PLATFORMA:
PS Vita, PS3, PS4

IZDAVAČ:
Tecmo Koei

CENA:
50€

RAZVOJNI TIM:
Tecmo Koei

TESTIRANO NA:
Playstation 4

OCENA

7

- ✓ Uspešna, zabavna formula
- ✓ Dobro izbalansirana težina
- ✓ Mogućnost pravljenja ličnih nivoea
- ✗ Pomalo repetativna
- ✗ Malo noviteta
- ✗ Preskupa



Autor: Milan Živković

REVIEW

play!

Everybody's gone to the Rapture

Jer niko više ne letuje u Crnoj Gori...

“POŽELEĆETE I VI
DA ODETE U TAJ
RAPTURE, SAMO DA
SRETNETE NEKOGA”

Vanishing of Ethan Carter-a, opuštenost Flower-a, jezivi retro prizvuk Fallout serijala, morbidno-ležerna tenzija The Lost serije... Da, pravi šejk. Ali da li je to obavezno dobro ili loše? Pa zapravo, ni jedno ni drugo. Čitajući tekst do sada, verovatno ne možete ni da odredite da li se Everybody's gone to the Rapture nalazi na pozitivnoj ili negativnoj strani igračke industrije. Ali kada je u pitanju ovako nešto, to zapravo i nije toliko važno. Igra je čak toliko specifična da je velika verovatnoća da će vam se ili mnogo dopasti, ili da ćete zaspati uz nju. Možemo čak ići dotle da igru nazovemo benchmark projektom, jer osim što zasenjuje vizuelno i zvukom, ne uključuje mnogo igranja. Možda bi je najbolje bilo iskusiti gledajući kako je igra neko drugi, u cugu. Ako je to ikako moguće, jelte, jer se glavni karakter naprosto vuče. Tako je, iako je igra krajnje opuštena što se tiče ritma, lik kog upravljate je još opušteniji jer pre hoda brzinom neke epske trejler kamere nego brzinom zaintrigiranog ljudskog bića. Ironično je i to što postoji dugme za trčanje (držite R2 nekoliko sekundi) ali čak se ni tada njegovo kretanje ne može nazvati trčanjem, već radije možda – nervoznim džogiranjem. Igra će vam svakako testirati strpljenje svakom sekundom, i samo oni najstrpljiviji i najviše zaintrigirani će dočekati da joj vide kraj i odgonetnu celu misteriju.

I šta vam još reći osim da je na vama da probate svaku kvaku, pregledate svaku kuću, svaki busen trave, zagledate svaki svetlucavi kamen nadajući se da će vam ispričati delić priče, ne biste li istom bili zatečeni i zaprepašćeni u komadiću igračko-narativne uživancije.

Cena igre je prihvatljiva, s obzirom da je u pitanju kvalitetno urađena ekskluziva, ali budite pažljivi. Ako tražite akciju, brz ritam, jasno pripovedaštvo i igru za društvo, okrenite se na drugu stranu – ovo nije za vas. Ako tražite odlično vizuelno iskustvo, fantastičan audio koji vas uvlači (najtoplije preporučujemo igranje uz slušalice), opuštajuće jezivu priču i sjajnu glasovnu glumu... Onda, o da, ne propustite ovaj, po svemu specifični naslov. Nećete ovako nešto, pa ni slično njemu pronaći na još mnogo drugih mesta. Čak ni u Rapture-u, gde se sada verovatno odigrava žurka epskih proporcija, koliko je ljudi najednom pristiglo. Au...

Nekad je teško odrediti da li se multimedijalno polu-automatsko narativno iskustvo koje se pribojava bilo kakve interakcije može nazvati igrom. Igre kao što su Everybody's gone to the Rapture, definitivno nam ne pomažu da dodemo do odgovora već ga verovatno još više komplikuju. Ali da li je uopšte loše imati pred sobom nešto ovako, i lomiti glavu oko toga da li je u pitanju igra ili ne? Svakako da ne! Jer Everybody's gone to the Rapture je u svakom slučaju jedno neobično igračko iskustvo koje bi trebalo da isproba svako ko ima priliku za to. Dobro, eto, oslovljavamo ovo delo od sada pa na dalje sa „igra“, da ne bismo pravili dalju konfuziju prevelikim akcentom na definisanje šta je ovo zapravo. Zato „zavalj“ u fotelju, pa da počnemo.

Loading ekran ove PS4 ekskluzive, neće vas ostaviti ravnodušnim, jer traje čitavu večnost. Ali činjenica da ga nakon toga nećete gotovo nikad više videti, itekako je olakšavajuća okolnost. I pre nego što počnete da se nervirate što se igra još uvek učitava, dočekaće vas glas Kejt, misteriozne protagonistkinje koja pokušava da vas uvuče u priču. Ako ste ljubitelji narativnih misterija, ovo će verovatno biti prava igra za vas.

Prvo što ćete primetiti je grafika. Za nju je zaslužan CryEngine, i slobodno se može reći da je prilično lepo „utegnuta“ da vam dočara napuštenost i prirodnu lepotu mesta gde se odigrava radnja – gradić Shropshire. Audio i njegova režija, nisu ništa manje zaslužni za jaku, mešovito-sumornu atmosferu koja krasi igru. Kamera je iz prvog lica, što ponovo doprinosi misteriji, s obzirom da ne znate koga kontrolišete, ali takođe doprinosi i da se bolje uživate u prikupljanje delića priče o nesreći koja je zadesila sve likove, jer – svi su otišli u Rapture, izgleda. Ako

vas naziv asocira na Bioshock i istoimeni podvodni grad, moramo naglasiti da je naspram Shropshire-a, Bioshockov Rapture prava svetska metropola! Jer ćete u Shropshire-u zateći... praktično nikoga. Ali vratimo se na poentu!

Ako vas interesuje gde su to svi, šta se to desilo u gradu Shropshire pa su svi ljudi „izbrisani“, imaćete čemu da se radujete, jer jedina nagrada i motiv za igranje jesu delići priče koje saznajete usput. Igra vas nikuda neće navoditi, neće vam nametati misije niti bilo kakve zadatke. Pred sobom

ćete imati apsolutnu slobodu u obilaženju omanjeg, ali detaljno urađenog gradića, kao i jedinu misiju – oslušajte „odjeke“ iz prošlosti, natprirodne projekcije razgovora stanovnika koji su nekada bili tu, i sami u svojoj glavi slažite slagalicu, delić po delić. Nema se tu mnogo za reći. Ovo je ili tip igre za vas, ili uopšte nije. Ako ste voleli The Vanishing of Ethan Carter, možda će vam se dopasti i ova igra. Ali nije u celosti ista... Ako bi se morala parcijalno definisati, moglo bi se reći da je Everybody's gone to the Rapture narativna „vožnja“ The

“PROBAJTE DA IGRATE OVO AKO IMATE
NESANICU. OZBILJNO.”



IGRU USTUPIO
SONY

PLATFORMA:
Playstation 4

IZDAVAČ:
Sony Computer
Entertainment

CENA:
20€

RAZVOJNI TIM:
The Chinese Room,
SCE Santa Monica Studio

TESTIRANO NA:
PS4

OCENA

7

- ✓ Praznik za oči i uši
- ✓ Vešto i intrigantno napisano
- ✗ Prespor ritam igranja
- ✗ Više benchmark nego igra
- ✗ Specifičnost umnogome smanjuje konačnu ocenu

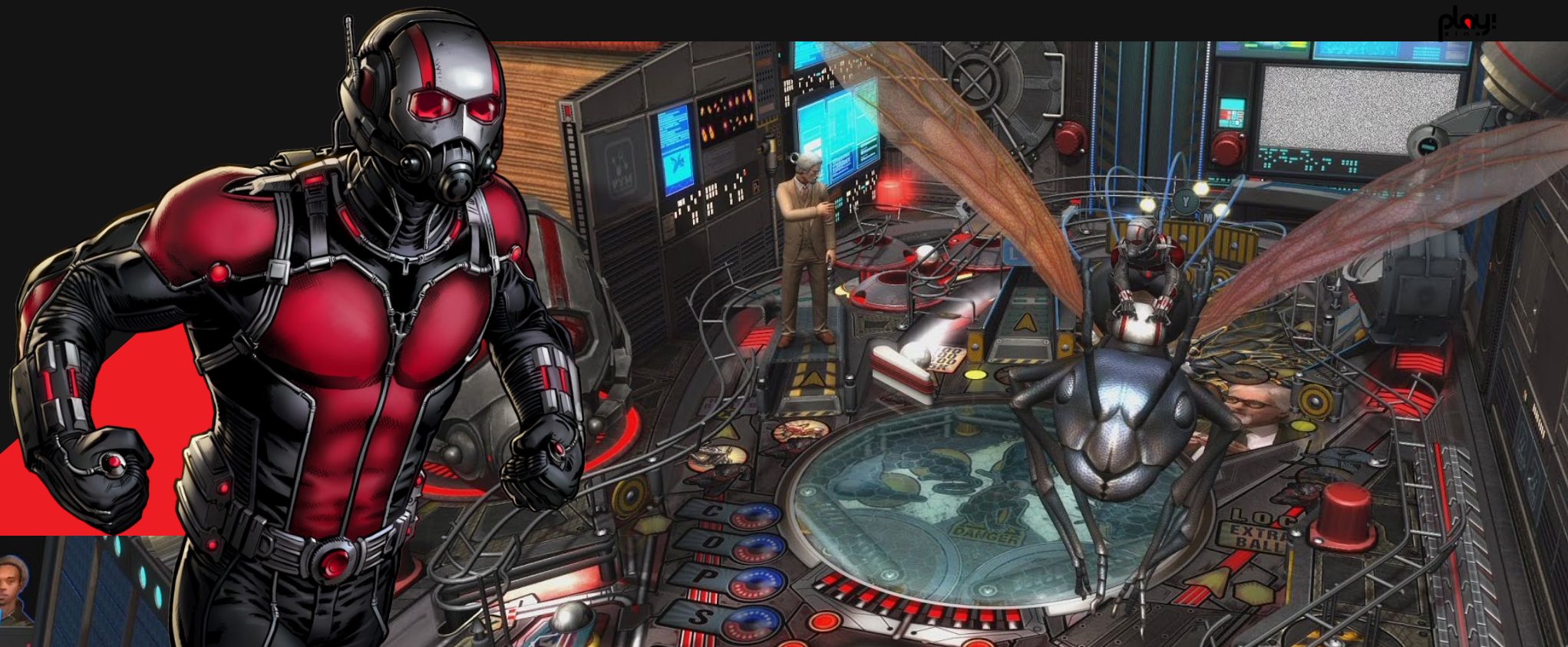


Autor: Bojan Jovanović

REVIEW

Pinball FX2: Marvel's Ant-man

Mravi u fliperu



“VEOMA BRZ GAMEPLAY KOJI STAVLJA REFLEKSE NA PROBU”

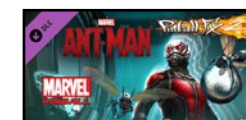
“TABLA KOJA ĆE SE SVIDETI I POČETNICIMA I ISKUSNIM IGRAČIMA FLIPERA”

Poput većine Pinball FX tabli, stolom dominiraju animirani modeli glavnih junaka iz filma - Skot Lang u svom Ant-man odelu i Henk Pim koji ne baš sasvim podseća na Majkla Daglase koji ga je glumio u filmu. Obojica će pružati naraciju partije i komentarisati posebno dobre poteze koje izvedete. Doduše, glas im nisu davali glumci iz filma što jeste šteta ali je i razumljivo jer bi tabla onda koštala mnogo više od nekoliko evra. Ako izaberete određenu kameru, primetićete da se ceo fliper nalazi na radnom stolu ispod mikroskopa i sa gomilom detalja okolo što je stvarno simpatičan detalj. Vizuelno, tabla donekle podseća na starije Marvel flipere, sa puno metalnih delova, ali bez uobičajenog napada na nervni sistem u vidu prezasićenih boja. Možda je dizajn mogao biti malo raznovrsniji jer se ovako čini blago monotonim, mada bi to možda uticalo na preglednost što bi svakako bila mnogo gora opcija.

Fliper je vrlo jasan i nema naročito komplikovana pravila, pa spada u table koje će se svideti i početnicima i iskusnim igračima. Aktivni zadaci se označeni jarko žutim strelicama koje poprilično odskaču od površine i nećete morati da podižete pogled ka mini displeju da biste videli šta je potrebno da uradite. Za razliku od recimo Portal table, ovde modovi nisu odvojeni, te je moguće kombinovati nekoliko njih i ostvariti

poprilično visoke rezultate. Naravno, tek kada uvežbate kontrolu nad lopticom i naučite šta aktivira šta. Na tabli se nalazi nekoliko jako zanimljivih gedžeta od koji su neki nestandardni za flipere i fizički nemogući na pravim mašinama. Velika plava Particle lopta u gornjem delu table može da se smanji dva puta do nivoa regularne loptice i tada pokreće multiball tokom koga regularnu loptu možete smanjiti gotovo na nivo piksela izuzetno male mase. Na sredini, ispod prozora, nalazi se mini-igra kojoj povremeno pristupate. Ukoliko vam se desi da loptica “pobegne” skroz levo, imaćete šansu da je vratite u igru preko još jedne mini-igre. Gameplay je inače veoma brz, tako da će na probu staviti i igrače sa izuzetno brzim refleksima.

Ant-manov fliper možda nije urnebesna kao filmska avantura, ali za cenu koju izdavač traži više je nego dobra zabava. Voleli bismo doduše da je licenca malo više iskorišćena, mada i ovakva tabla spada među najbolje sa Marvel tematikom. Kao što smo pomenuli i prilikom opisivanja Portal Pinball, fizički model će verovatno smetati igračima naviklim na druge simulacije ili igranje na pravim mašinama. I pored toga, preporučujemo ovaj DLC čak i ako niste fan Marvelovih univerzuma.



KOD ZA IGRO USTUPIO



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel/AMD Dualcore 2GHz
GPU: Geforce 8800 / AMD Radeon 3850
RAM: 1GB
HDD: 4GB

PLATFORMA:
PC, XONE, X36, PS4,
PS3, PS Vita

IZDAVAČ:
Zen Studios

CENA:
2.99 €

RAZVOJNI TIM:
Zen Studios

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

7

- ✓ Pregledna tabla bez prezasićenih boja
- ✓ Jasna pravila za početnike, izazov za fliper majstore
- ✓ Gedžeti na tabli
- ✗ Licenca je mogla biti bolje iskorišćena
- ✗ Fizički model

Kada se priča o Marvelom junacima, obično svi prvo pomisle na X-men ili Iron Man, Hulk, Captain America... Standardne popularne likove i serijale. Marvelov najmanji heroj, Ant-man, poznatiji je hardcore fanovima stripova, a sredinom jula je imao debi na filmskom platnu (u iznenađujuće zabavnom filmu). Iako sve manje vidamo adaptacije filmova u video igre, srećom ili nesrećom, jedan mali studio uspešno prenosi atmosferu superherojskih filmova na gaming platforme. Govorimo, naravno, o Pinball FX igrama iz Zen Studios o kojima smo pisali ove godine kada su napravili Portal pinball. Očekivanja su visoka, pa hajmo da vidimo kako se Ant-man rangira u odnosu na ostatak Zen-ovog opusa.





Autor: Petar Vojinović

REVIEW

Legends of Eisenwald

Ne tako Čudesna Šuma



Pre više pet godina skoro nepoznata razvojna kuća Aterdux Entertainment započela je razvoj low-fantasy RP igre Legends of Eisenwald. Negde na tom putu obratili su se za pomoć Kickstarter zajednici koja je sa zadovoljstvom odazvala pozivu naročito kad se uzme u obzir činjenica da su Legende Ledene Šume inspirisane fantastičnim igrama Heroes of Might and Magic i King's Bounty.

Priča igre smeštena je u pseudoistorijski srednji vek na području današnje Nemačke gde nema zmajeva i titana ali u kome zato caruju sva sujeverja karakteristična za taj period, pa ćete se često sretati sa alhemijom, vešticama i nekromantima. Izbor lika ograničen je na viteza, klasičnog dobro oklopljenog borca na blizinu, mistika koji će, iako ne poseduje impresivne borbene sposobnosti, zagorčavati život neprijateljima u vidu molitvi i kletvi kojima pojačava svoje i oslabljuje protivničke jedinice i baronese, čija glavna snaga leži u njenom luku, tj. samostrelu. King's Bounty, eh? Pored drugačijih osobina izbor lika donekle utiče na razvoj same priče i na način na koji likovi odnose prema vama. Ipak, početna premisa je uvek ista – vi ste mladi naslednik jedne od mnogobrojnih plemićkih porodica srednje

Evrope koji pokušava da reši misteriju nestanka svojih roditelja.

Gejmplej igre Legends of Eisenwald mešavina je avanture, poteznih borbi i RPG elemenata i vrti se oko regrutovanja saveznika i plaćenika, zauzimanja i čuvanja zankova (pošto zankovi donose prihod, a novca nikad dosta) i rešavanja kvestova kojih ima u obilju na svakoj mapi. Glavni deo igre dešava se na strateškoj mapi populisanoj raznim lokacijama i građevinama poput zankova, krčmi, manastira, groblja i ostalih gde je

moгуće regrutovati nove trupe, izlečiti oštećene jedinice, čuti nove glasine koje najčešće sadrže informacije od krucijalne važnosti za rešavanje kvestova – nešto na šta će vas igra upozoriti više puta – ili kupovati i prodavati predmete. Pored statičnih elemenata mape će biti prepune raznih trupa ili pojedinačnih likova koji će biti prijateljski, neutralno ili neprijateljski nastrojeni prema vašoj veseloj družini. U slučaju da se na mapi susretnete sa potonjom grupacijom počinje borba koja se održava na taktičkoj mapi koja je podeljena na, standardno, šestougaoe.



Borba je urađena kao i u većini poteznih strategija. Svaka jedinica igra kad dođe njen red, što možete videti na traci na levoj strani ekrana, koji zavisi od visine njene inicijative. Ipak, tu leži kvaka u vidu toga da se jedinice ne mogu pomerati po slobodnom nahođenju već mogu menjati svoju poziciju samo izdate komandu za napad kad će ista prići na susedno polje i zariti svoj mač, koplje, sekiru ili šta god već ima u rukama u protivničku jedinicu ili komandu za povlačenje kad će probati da se povuče na heksagon gde će biti (relativno) sigurna taj potez. Kombinacija ovog rešenja sa idejom da melee jedinice mogu da napadnu samo najbližeg protivnika formira mehaniku koja zahteva period navikavanja ali je definitivno vrlo interesantna. Doduše, moramo ubeležiti veliku zamerku Aterduxu pošto sve borbe liče jedna na drugu i ubrzo postaju zamorne, a tome dodatno doprinosi da je svako bojno polje jedna obična ledina bez ikakvih objekata ili prepreka koji bi uneli dodatnu stratešku notu u istu.

Avantura – check. Potezne borbe – check. Ah, da RPG elementi! Posle uspešno okončane borbe sve jedinice i glavni lik dobiće određenu količinu iskustvenih poena koji vam omogućuju da iste unapređujete i od svoje družine napravite prilično opasnu borbenu formaciju.



Unapređivanje jedinica ograničeno je na odabir jedne od „putanja“ napretka – na primer lovca možete da unapredite ili u strelca ili vojnika sa samostrelom. S druge strane unapređivanje glavnog lika poseduje više opcija, pa ćete pored unapređenja borbenih statistika i otvaranja dodatnih osobina imati mogućnost otključavanja sposobnosti u vidu naplaćivanja taksi od sela, nižih cena regrutovanja i održavanja plaćenika i slično. Pored sistema napredovanja kroz nivoe jedinice možete opremiti dodatnom opremom što će pozitivno uticati na njihovu sposobnost da prežive susret sa neprijateljem.

potera u pravom smeru pogotovo ako se igrač negde usput zaglavi. Međutim, doza istog u igri Legends of Eisenwald je preterana i zaista ne znamo šta su momci iz Aterdux imali u planu kad su se odlučili na taj korak.

Sve u svemu Legends of Eisenwald je solidna igra i da developeri nisu pokušali da svaku rupu, bez obzira na veličinu, zakrpe izolir trakom, Ledena Šuma bi bila fantastična destinacija za odmor na ovo vrelo leto.

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows XP 32 bit
CPU: Core 2 Duo E4400 2.0GHz
Athlon 64 X2 Dual Core 4200+
GPU: GeForce GT 340
Radeon X1900 GT
RAM: 2 GB
HDD: 1,5 GB



PLATFORMA:
PC

IZDAVAČ:
Aterdux Entertainment

CENA:
30€

RAZVOJNI TIM:
Aterdux
Entertainment

TESTIRANO NA:
PC

OCENA

6.5

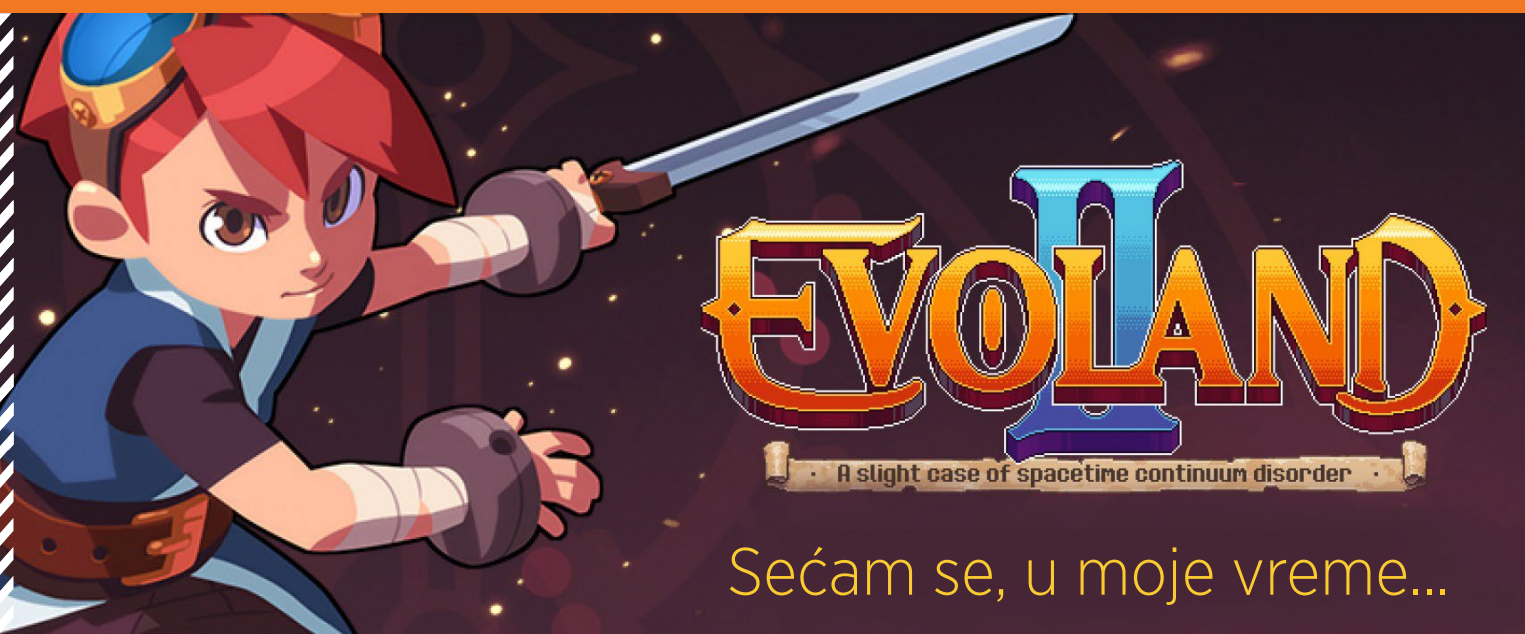
- ✓ Borbeni sistem
- ✓ Živ i „realističan“ svet

- ✗ Linearnost, linearnost i opet linearnost
- ✗ Borbe brzo dosade



Autor: Miljan Truc

REVIEW



Mnogi od nas se sa setom sećaju prvih RPG igara na konzolama i kompjuterima. Naslovi poput The Legend of Zelda, Final Fantasy, DragonQuest, Shining Force i mnogi drugi su bili predvodnici i inspiracija većini igara tog žanra koje su se pojavljivale tokom godina. Pored toga, mnogi od njih su postali velike franšize za sebe čiji nastavci nastavljaju njihove priče sve do danas. Te stare igre su još uvek masovno popularne, čemu svedoči to što su i dalje tema mnogih streamova i Lets Play-ova i pored novijih i naprednijih igara. Stoga ne čudi da mnogi developeri gledaju u nazad u nadi da će otkriti to nešto posebno što im je dalo toliko šarma. Indie studio Shiro Games je 2013. godine pokušao upravo to kroz igru Evoland koja je ujedno i omaž popularnim starim RPG igrama. Iako je igra naišla na mešovite reakcije, univerzalno je prihvaćeno

da je prvi Evoland bio prekratak kako bi postigao svoj pun potencijal. Dve godine kasnije, pred nama je Evoland 2, spiritualni nastavak prve igre sa mnogo širom pričom.

Kao i prvi Evoland, i drugi deo koristi mehaniku putovanja kroz vreme koje menja grafički i mehanički ton igre, svaki od njih inspirisan različitim erama RPG gejminga i popularnim igrama iz tog perioda. Jednostavno rečeno, cela igra je veliki „nostalgia-trip“, koji će izmamiti osmehe onih gejmera koji su i igrali takve igre, dok će ostali verovatno biti prosto zbunjeni raznim referencama i „easter egg-ovima“. U tome i leži najveća prednost i mana Evolanda – sva čar igre leži u osećaju nostalgije koje budi kod igrača i u zavisnosti od toga će i doživljaj igre biti subjektivan i isključivo baziran na prethodnim iskustvima igrača.



U igri pratite priču junaka koji postaje ključni faktor u istoriji, sadašnjosti i budućnosti konflikta između Imperije i Demona i celog kontinenta koji oni naseljavaju (a i šire). Pred vama su mnogi izazovi, ali srećom na vašoj strani su različiti saveznici koji će vas pratiti kroz priču i doprinosti svojim moćima i znanjem. A svoje ciljeve postićete kroz borbu, ali i rešavanjem slagalica i zagonetki.

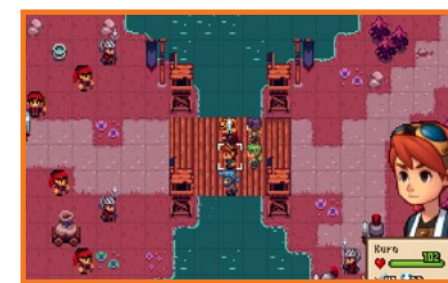
Grafički gledano, igra menja izgled u zavisnosti od toga da li se trenutno nalazite u prošlosti, sadašnjosti ili budućnosti i na osnovu toga se menja njen kvalitet. Tako u „prošlosti“ igra koristi NES 8-bitnu grafiku, u „sadašnjosti“ je to SNES 16-bitna verzija, dok je u „budućnosti“ u pitanju 3D renderovana grafika poput one sa N64 platforme, ali naravno svaka od njih blago modernizovana. Paleta boja je velika i dobro iskorišćena, što u svakoj varijanti grafike doprinosi tome da igra izgleda jako dobro kad se sve uzme u obzir. Što se stila crteža tiče, većina ih je inspirisana amerikanizovanom J-RPG stilom. Muzika i efekti u igri su isključivo 8-bitne melodije i zvuci. Muzika je veoma dobra, ali i neintruzivna što je, po meni, dosta dobar kvalitet kad je u pitanju 8-bitna muzika. Zvučni efekti često služe da akcentuju razne radnje u igri, na primer dajući „glasove“ pisanim tekstovima tokom dijaloga. Kontrole su jednostavne i sastoje se od standardnih kontrola kretanja i još dva tastera – jedan za udarac i drugi za interakciju. Držanjem tastera za udarac se počinje kanalisanje specijalne moći pratioca koje menjate Tab-om.

“PRVI EVOLAND JE BIO PREKRATAK KAKO BI POSTIGAO SVOJ PUN POTENCIJAL”



U igri postoji pregršt predmeta koji se mogu skupiti, a postoji i XP sistem za napredak u nivoima, ali na žalost napredak u naoružanju i opremi je gotovo neosetan, tako da se stiče utisak da sve to nema gotovo nikakav efekat u igri. Jedini osetan napredak je u HP poenima, jer je ta brojka uvek prisutna na ekranu. Osim toga, mogu se skupljati još i razni predmeti, poput zvezdica, koji nemaju direktan efekat na priču i više su inicijativa za kolekcionare koji bi da istraže baš svaki kutak.

Kao što je već prethodno nagovešteno, igra se pre svega oslanja na osećaj nostalgije kroz svoj stil, izgled i humor i dajući omaže drugim igrama. Tako u sred avanture često menja „tip igre“, na kratko postajući platforma, tabačina u stilu Street Fightera, „Connect 3“ igra, kartična igra, leteća pucačina u stilu Gunbirda... i mnoge druge. Ove promene su pravo osveženje, jer posle nekog vremena igra utone u monotoniju i repetitivnost. I humor u igri varira po kvalitetu, tako da pored nekih sjajnih šala, druge posle dugih priprema i otegnutih dijaloga prosto omaše metu i odaju utisak izgubljenog vremena – što nije dobra osobina u igri gde je potrebno po dva



klika kako bi se prošao po jedan oblačić dijaloga svaki put.

A to dovodi do još jednog osetnog problema. Mnoga unapređenja u industriji igara i RPG-ovima pre svega su rezultat potrebe za smanjenjem redundancije tokom igre i pojednostavljenim sistemima interakcije između igrača i igre. Stare igre, naravno, nisu imale taj luksuz jer se ili developeri još nisu dosetili toga ili prosto tehnologija tog vremena to nije dozvoljavala. Ali danas gledano, takav gejملهj deluje bespotrebno usporen i zakomplikovan i stiče se utisak „kopanja rupice za golf bagerom“. Ukratko, novije igre mogu da zadrže nostalgičan osećaj, bez potrebe za retrogradiranjem svih elemenata i sistema.

Pored toga, sistem sejvovanja se aktivira samo na određenim lokacijama i prilikom ulaska u nove scene, što predstavlja problem jer je igra puna bagova vezanih za klipovanje likova u okolinu i zamrznute ekrane, i jedini način da se to reši je da se igra ugasi i počne ponovo od poslednjeg sejva (eto još nostalgije), što može biti izuzetno frustrantno kad se u nekim situacijama učestalije dešava.

I pored svega, igra je ultimativno zabavna za sve nas koji smo voleli i igrali takve igre tokom detinjstva. U tome je i najveća podela i otežavajuća stavka pri ocenjivanju ovakve igre, jer na kraju je teško ostati objektivn prema igri koja prosto nije za svakoga. Ali, ukoliko ste fan starih RPG igara ili ukoliko ste oduvek želeli da probate neku i vidite kako je sve počelo, Evoland 2 nije loša polazna tačka.



PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows Vista ili bolje
CPU: Core2Duo sa 2Ghz
GPU: Nvidia 260 GTS
Radeon HD 4850 ili jača
RAM: 4GB
HDD: 800MB



KOD ZA IGROU USTUPIO



PLATFORMA:
PC
IZDAVAČ:
Shiro Games
CENA:
20€

RAZVOJNI TIM:
Shiro Games
TESTIRANO NA:
PC

OCENA

6.5

- ✓ Pregršt nostalgličnih omaža
- ✓ Interesantna premisa i tema
- ✗ Brzo postane montona i repetitivna
- ✗ Česti bagovi koji zahtevaju restart igre



Autor: Bojan Jovanović

REVIEW

Breach & Clear: Deadline

Taktički zombiji

“OPTIMIZACIJA JE NEPOSTOJEĆA, A TU SU I PROBLEMI SA AI”

Prošlogodišnji indie hitić za PC i mobilne uređaje, Breach&Clear, bio je zanimljiva potezna strategija/pucačina. Komandovanje timom specijalaca koji kao da su iskočili iz Rainbow Six serijala je bilo pravo osveženje i istinski taktički izazov za sve kućne stratege. Nastavak po imenu Deadline, nažalost, to nije.

Podnaslov vrlo jasno sugerše da ovog puta nećemo provaljivati&čistiti sobe pune terorista već nešto što nije više živo, štaviše nemrtvo... Zombiji! Tojest inficirani. U stvari, zvaćemo iz zombiji, nek probaju da nas zaustave ako mogu! Kako to obično biva u pričama o zombi apokalipsama, svet je otišao dodavola, čovečanstvo je postalo bezumna, sporohodajuća horda gladna mozгова, a preživeli ratuju oko šačice preostalih resursa. Sitno odstupanje od hiljadu puta prežvakane priče o zombifikovanom smaku sveta je to što su za apokalipsu krivi vanzemaljski oblici života. Crvici iz dalekog svemira posedaju umove i tela ljudske rase u misiji uništavanje vrste, verovatno zarad nekog višeg cilja koji autori nisu još smislili.

Pošto nema Mile Jovović da roundhouse

šutem potamani zombije, preužete uлогу četvoročlane grupe specijalaca. Momci su na... nekakvoj misiji (nije objašnjeno), na kojoj ih odmah na početku neko (ni ovo nije objašnjeno) omete i obara im helikopter. Dobra postavka za tutorial misiju, nema šta, ako zanemarimo da u svetu u kome ima sve manje hrane neko trči oko sa lanserom zemlja-vazduh projektila. Misija specijalaca vrlo brzo ispada iz cele priče i prvom prilikom se pretvara u niz fetch questova za potpune neznance tokom kojih skupljate zalihe i materijale, kraftujete i igrate još jednu survival igru kojima je Steam zatrpan. Naravno, naletaćete i na druge ljudske kampove koji će odmah otvoriti vatru na vas kao da znaju da već pripadate drugom kampu i ne žele konkurenciju, a vi uopšte ne vodite četiri vojnika koji bi trebalo da spašavaju ljude umesto da ospu paljbu po svemu što ima senku.

Članovi družine nisu unapred određeni, već ih birate na početku između određenog broja ponuđenih klasa. Nema klasičnog kreiranja lika i vaš jedini lični pečat je na imenima i izgledu likova. Klase s kojima budete počeli igru ne moraju do

kraja da ostanu usmereni samo na svoj zanat. Deadline ima lagani RPG sistem sa levelovanjem likova. Na svakom nivou dobijate jedan poen za otključavanje sledećeg skilla iz (ne baš razgranatog) drveta. Sposobnosti koje ćete otključavati ne donose drastičnu promenu u način igranja, već su uglavnom mali pasivni bonusi na osnovne sposobnosti lika i njegovo rukovanje oružjem. Likovi inače počinju sa jednim specifičnim skillom ili potezom koji je osnova igranja te klase tako da ćete ih levelovati da bolje iskoriste svoje poteze. Tu leži jedna mana igre. Naime, već slab izbor skillova se sužava na najočiglednije izbore. Pritom, neke apgrejde nema puno logike uzimati, jer što biste skauta opremljenog sačmaricom prebacivali na rukovanje automatskim puškama kada je dizajniran za borbu iz manjeg dometa. S druge strane, neke apgrejde ćete morati da uzmete jer su uslov za otključavanje nekog mnogo bitnijeg, obično bez naročite povezanosti.

Za razliku od originala, Deadline ćete uglavnom igrati kao strategiju u realnom vremenu. Prilikom uletanja u konflikte, akcija se pauzira i u tom trenutku imate mogućnost izdavanja komandi timu i

puštanja vremena da teče kada držite space taster. Taktičke mogućnosti su odlične i vrlo je lako izdavati komande, te npr. možete da u dva klika naredite članu družine da trči u obližnji zaklon dok pritom puca na sve što uleti u njegov domet i na kraju brani zaklon od svakog ko mu se približi. Pritom morate da pazite i na municiju kao i koliko vam je metaka ostalo do promene šaržera. Srećom, saborci ne mogu da se međusobno poubijaju niti blokiraju jedan drugom liniju paljbe. Neke od taktika prenete iz originalne igre nemaju puno logike u Deadline, poput flashbang (da li zombiji mogu da oslepe?), ali to ne znači da su manje upotrebljive. Ubijeni zombiji za sobom ostavljaju materijale za kraftovanje, a usput ćete nailaziti i na loot kutije sa nasumičnim izborom opreme. Igra nije baš Diablo po pitanju izbora oružja. Inače u svakom trenutku možete isključiti taktički pogled i igrati kao klasičan RTS ili čak kontrolisati samo jednog lika direktno kao u pucačinama.

Za igru koja je provela određeno vreme u Early Access fazi očekivali smo malo udobnije iskustvo. Prilikom prvog uključivanja, svuda su bile prikazane Xbox One komande, a igra ne detektuje automatski kojim kontrolerom igrate već morate da u options meniju štiklirate da li igrate na tastaturi i mišu, Xbox ili PlayStation gamepadu. Grafički je daleko od spektakla i to ne bi bilo toliko strašno kada bi radila na stabilnom framerateu. Optimizacija je gotovo nepostojeća, FPS će skakati između 30 i 50 u praznjikavim scenama na konfiguracijama daleko iznad preporučene (60fps smo imali samo u glavnom meniju). Smanjivanje

detalja daje mizerno bolje rezultate. A tu su i problemi poput brljave veštačke inteligencije vaših vojnika ali i protivnika koji će zapinjati o sitne predmete ili ići pogrešnom/dužom putanjom.

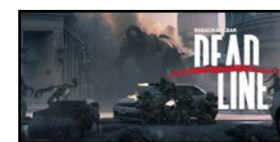
Najveća mana igre je njena generičnost, u eri kada i početnik programer može da izda survival igru sa zombijima. Deadline je napravljen po to-do listi, štiklirajući stavke kako bi se uglavio u arhetip naslova koje određen broj ljudi igra brže nego što se pojavljuju na Steamu. Kada se ukloni reskin zombija ostaje samo taktički endžin koji pruža solidnu dozu zabave, ali je onda bolje nabaviti originalnu igru koja je, pritom, i jeftinija.



“U DVA KLIKA ĆETE IZDAVATI KOMPLEKSNE KOMANDE SVOJIM SABORCIMA”

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Windows 7
CPU: Intel Core i3 2.3GHz
GPU: Geforce GT520 / AMD Radeon 5450
RAM: 4GB
HDD: 4GB



KOD ZA IGRU
USTUPIO



“JOŠ JEDNA SURVIVAL IGRA KOJIMA JE STEAM ZATRPAN”



PLATFORMA:

PC

IZDAVAČ:

Mighty Rabbit Studios

CENA:

20€

RAZVOJNI TIM:

Gun Media

TESTIRANO NA:

PC

OCENA

5

✓ Taktički pristup napucavanju

✓ Otvoreni svet umesto fiksnih misija

✗ Opet zombiji, opet kraftovanje, opet survival

✗ Katastrofalna optimizacija

✗ Generičko i dosadno

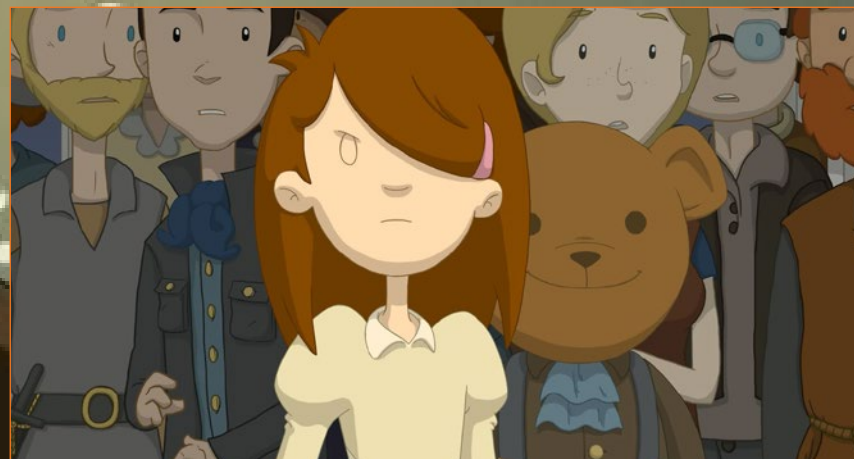


Autor: Nikola Savić

REVIEW

Anna's Quest

Bajka, ali ne za decu



bonusi na osnovne sposobnosti lika i njegovo rukovanje oružjem. Likovi inače počinju sa jednim specifičnim skillom ili potezom koji je osnova igranja te klase tako da ćete ih levelovati da bolje iskoriste svoje poteze. Tu leži jedna mana igre. Naime, već slab izbor skillova se sužava na najočiglednije izbore. Pritom, neke apgrejde nema puno logike uzimati, jer što biste skauta opremljenog sačmaricom prebacivali na rukovanje automatskim puškama kada je dizajniran za borbu iz manjeg dometa. S druge strane, neke apgrejde ćete morati da uzmete jer su uslov za otključavanje nekog mnogo bitnijeg, obično bez naročite povezanosti.

Za razliku od originala, Deadline ćete uglavnom igrati kao strategiju u realnom vremenu. Prilikom uletanja u konflikte, akcija se pauzira i u tom trenutku imate mogućnost izdavanja komandi timu i puštanja vremena da teče kada držite space taster. Taktičke mogućnosti su odlične i vrlo je lako izdavati komande, te npr. možete da u dva klika naredite članu družine da trči u obližnji zaklon dok pritom puca na sve što uleti u njegov domet i na kraju brani zaklon od svakog ko mu se približi. Pritom morate da pazite i na municiju kao i koliko vam je metaka ostalo do promene šaržera. Srećom, saborci ne mogu da se

međusobno poubijaju niti blokiraju jedan drugom liniju paljbe. Neke od taktika prenete iz originalne igre nemaju puno logike u Deadline, poput flashbang (da li zombiji mogu da oslepe?), ali to ne znači da su manje upotrebljive. Ubijeni zombiji za sobom ostavljaju materijale za kraftedovanje, a usput ćete nailaziti i na loot kutije sa nasumičnim izborom opreme. Igra nije baš Diablo po pitanju izbora oružja. Inače u svakom trenutku možete isključiti taktički pogled i igrati kao klasičan RTS ili čak kontrolisati samo jednog lika direktno kao u pucačinama.

Za igru koja je provela određeno vreme u Early Access fazi očekivali smo malo udobnije iskustvo. Prilikom prvog uključivanja, svuda su bile prikazane Xbox One komande, a igra ne detektuje automatski kojim kontrolerom igrate već morate da u options meniju štiklirate da li igrate na tastaturi i mišu, Xbox ili PlayStation gamepadu. Grafički je daleko od spektakla i to ne bi bilo toliko strašno kada bi radila na stabilnom framerateu. Optimizacija je gotovo nepostojeća, FPS će skakati između 30 i 50 u praznjakavim scenama na konfiguracijama daleko iznad preporučene (60fps smo imali samo u glavnom meniju). Smanjivanje detalja daje mizerno bolje rezultate. A tu su i problemi poput brljave veštačke inteligencije vaših vojnika ali i protivnika koji će zapinjati o sitne predmete ili ići pogrešnom/dužom putanjom.

Najveća mana igre je njena generičnost, u eri kada i početnik programer može da izda survival igru sa zombijima. Deadline je napravljen po to-do listi, štiklirajući stavke kako bi se uglavio u arhetip naslova koje određen broj ljudi igra brže nego što se pojavljuju na Steamu. Kada se ukloni reskin zombija ostaje samo taktički endžin koji pruža solidnu dozu zabave, ali je onda bolje nabaviti originalnu igru koja je, pritom, i jeftinija.



“IGRA JE PRVOBITNO NASTALA PRE DOSTA GODINA U MALOM AUSTRALIJSKOM STUDIJU KRAMS DESIGN”



IGRU USTUPIO:

DAEDALIC ENTERTAINMENT

PREPORUČENA PC KONFIGURACIJA:

OS: Win7
CPU: 2.6 Ghz Dual Core CPU
GPU: Nvidia GeForce 405, AMD Radeon HD 5400 Series ili bolja
RAM: 4 GB
HDD: 1400 MB

PLATFORMA:
Win/Mac/LinuxIZDAVAČ:
Daedalic EntertainmentCENA:
20€RAZVOJNI TIM:
Daedalic EntertainmentTESTIRANO NA:
PC

OCENA

8

- ✓ Bajka u duhu najboljih klasika
- ✓ Sjajna glasovna gluma
- ✓ Simpatičan grafički stil

✗ Određene mane u dizajnu gejملهja

“UKOLIKO VOLITE STIL I DINAMIKU DAEDALIC AVANTURA, NEMATE RAZLOGA DA PROPUSTITE ANNA'S QUEST”



Prošlogodišnji indie hitić za PC i mobilne uređaje, Breach&Clear, bio je zanimljiva potezna strategija/pucačina. Komandovanje timom specijalaca koji kao da su iskočili iz Rainbow Six serijala je bilo pravo osveženje i istinski taktički izazov za sve kućne stratege. Nastavak po imenu Deadline, nažalost, to nije.

Podnaslov vrlo jasno sugerise da ovog puta nećemo provaljivati i čistiti sobe pune terorista već nešto što nije više živo, štaviše nemrtvo... Zombiji! Tojest inficirani. U stvari, zvaćemo iz zombiji, nek probaju da nas zaustave ako mogu! Kako to obično biva u pričama o zombi apokalipsama, svet je otišao dodavola, čovečanstvo je postalo bezumno, sporohodajuća horda gladna mozgova, a preživeli ratuju oko šačice preostalih resursa. Sitno odstupanje od hiljadu puta prežvakane priče o

zombifikovanom smaku sveta je to što su za apokalipsu krivi vanzemaljski oblici života. Crvići iz dalekog svemira posedaju umove i tela ljudske rase u misiji uništavanje vrste, verovatno zarad nekog višeg cilja koji autori nisu još smislili.

Pošto nema Mile Jovović da roundhouse šutem potamani zombije, preuzete uлогу četvoročlane grupe specijalaca. Momci su na... nekakvoj misiji (nije objašnjeno), na kojoj ih odmah na početku neko (ni ovo nije objašnjeno) omete i obara im helikopter. Dobra postavka za tutorial misiju, nema šta, ako zanemarimo da u svetu u kome ima sve manje hrane neko trči okolo sa lanserom zemlja-vazduh projektila. Misija specijalaca vrlo brzo ispada iz cele priče i prvom prilikom se pretvara u niz fetch questova za potpune neznance tokom kojih skupljate zalihe i materijale, kraftedujete i igrate još jednu survival igru kojima je Steam zatrpan.

Naravno, naletaćete i na druge ljudske kampove koji će odmah otvoriti vatru na vas kao da znaju da već pripadate drugom kampu i ne žele konkurenciju, a vi uopšte ne vodite četiri vojnika koji bi trebalo da spašavaju ljude umesto da ospu paljbu po svemu što ima senku.

Članovi družine nisu unapred određeni, već ih birate na početku između određenog broja ponuđenih klasa. Nema klasičnog kreiranja lika i vaš jedini lični pečat je na imenima i izgledu likova. Klase s kojima budete počeli igru ne moraju do kraja da ostanu usmereni samo na svoj zanat. Deadline ima lagani RPG sistem sa levelovanjem likova. Na svakom nivou dobijate jedan poen za otključavanje sledećeg skilla iz (ne baš razgranatog) drveta. Sposobnosti koje ćete otključavati ne donose drastičnu promenu u način igranja, već su uglavnom mali pasivni



KINGSTON

Kingston pod HyperX brendom i dalje nudi samo slušalice i to Cloud 2 koje su se od skoro pojavile i u belo-ljubičasto-roze kombinaciji za neznatni pol, mada Kingstonovci kažu da ih kupuje i veliki broj muških igrača. Ove slušalice kao i crno-crvene su u potpunosti kompatibilne sa PlayStation 4 i Xbox One konzolama, pored naravno pune kompatibilnosti u Windowsu.

Sa druge strane, Kingston je predstavio svoj Predator PCIe SSD, SSD drajv koji se uključuje, baš kao što mu ime kaže, u PCIe slot na vašoj matičnoj ploči čime se ukida bilo kakvo ograničenje SATA konekcije i obezbeđuju do sada neviđene brzine prenosa podataka. Čak ni Savage SSD koji spada među brže SSDove na tržištu nije blizu rezultata koje ostvaruje Predator na PCI express konekciji. Kingston takođe kaže i da se ovaj tip SSDa može ugraditi direktno na matičnu ploču, čime se oslobađa i PCIe slot.

DataTraveler microDuo 3C je USB drajv sa USB C konekcijom što je bila sjajna prilika da pitamo Kingstonovce o tome kada možemo očekivati još više uređaja sa USB C. Rekli su kratko - "veoma brzo", jer se očekuje da će "C" uskoro postati standard i da će se naći na velikom broju uređaja. Već sada se nalazi na nekim laptopovima

(Chromebook i Macbook) kao i na određenom broju novih matičnih ploča. Kingston je na uređajima ograničene serije iz Medion (Eraser) i InWin (S-Frame) predstavio i svoje nove Impact DDR4 i Fury DDR3L memorije, spremajući se tako za lansiranje novog Skylake Intel procesora.



RAZER

Razer već neko vreme prednjači po pitanju inovacija na polju gaming hardvera ali ne samo njega, već i nekih softverskih rešenja, ultra brzih laptopova pa čak i fitnes narukvica.

Glavni proizvodi koje je Razer želeo da predstavi ljudima na Gamescom sajmu su proizvodi iz Chroma linije. Pre svega, tu je novi Razer Mamba, miš koji stiže u bežičnoj i žičnoj verziji. Neutralnog je izgleda i podseća na najveći broj drugih miševa sličnog tipa koje ste imali prilike da vidite kako od ovog tako i od drugih proizvođača sličnih perifera što je zapravo dobra stvar. Ono što je specifično kod nove Mambe je da može da menja boje i ima "čuvanih" 16 miliona kolornih kombinacija koje možete sami programirati.



Žična verzija miša dosta je lagana ali po rečima ljudi iz Razera veoma je izdržljiva, dok je bežična verzija nešto teža, pre svega zbog baterije u sebi. Pored punjenja kablom direktno u miša, kada isti u neku ruku postaje žični, Mamba se može puniti i na za to specijalno napravljenom postolju, koje takođe menja boje. Specifičnost bežične Mambe u odnosu na žičnu kao i na sve druge uređaje je podešavanje otpora opruge levog i desnog klika u jedan od 16 pozicija. Na taj način klik može biti ili izuzetno lagan, što je pohvalno kod moba igara na primer kod kojih morate bacati veliki broj magija u kratkom vremenskom roku do izuzetnog teškog na pritisak, kod recimo igara sa korišćenjem snajpera gde se svaki metak važi i gde ne želite da slučajno "opelite".

Oba miša poseduju čak 16.000 DPI što je rekord na tržištu ali vam u ovom trenutku



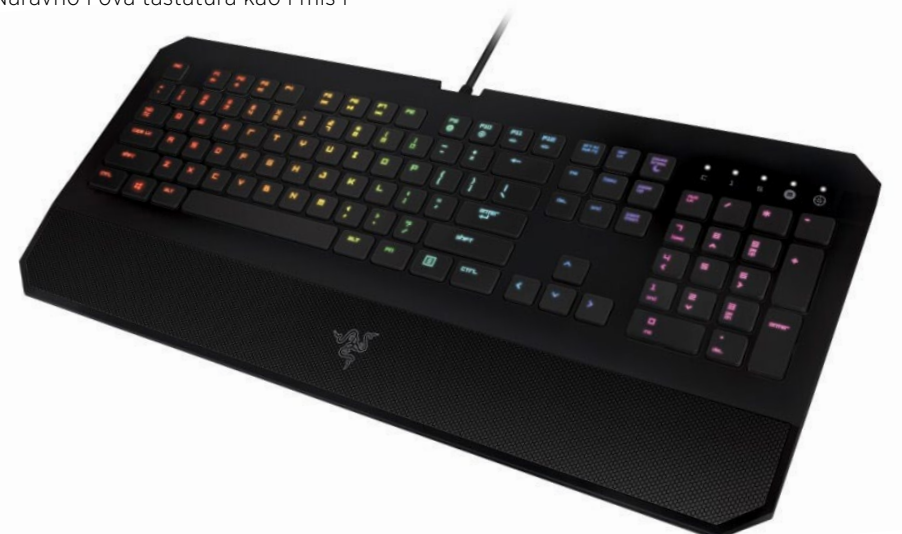
svakako neće biti toliko važno, kao što će biti kroz nekoliko godina kada 4K monitori postanu svakodevica. Treba reći i da bežični model može da izdrži 20 sati neprekidnog rada bez punjenja čak i sa uključenim svim bojama, a miš možete podići od podloge kako biste ga vratili na početni položaj i on neće registrovati to kao pokret ukoliko ga odignete samo 0,1 milimetar. Cena je 100 evra za "tournament edition" odnosno žičnu verziju i 180 za bežičnu.

Deathstalker Chroma je tastatura od 120 evra koja predstavlja tastaturu sa mekim klikom i plitkim tasterima što omogućava tih rad u kancelariji ili prilikom strimovanja i snimanja YouTube video materijala. Tastatura poseduje "meki klik" tastere koji su izuzetno plitki i podsećaju na recimo tastere na laptopu, specifično na MacBook uređajima. I sama tastatura je izuzetno lagana i tanka, što je pomalo neobično za klasu u kojoj se nalazi. Za razliku od recimo Black Widow modela kod kojeg se individualno može menjati boja svakog tastera, Deathstalker poseduje tri unapred definisane zone dugmića kod kojih se boje mogu individualno menjati. Tastatura podnosi pritisak od 10 tastera istovremeno. Naravno i ova tastatura kao i miš i

podloga mogu se sinkovati sa svim drugim Chroma uređajima po pitanju boje iluminacije kako biste imali jedinstveno igračko iskustvo u svom domu.

Po ceni od 75 evra možete kupiti Razer Firefly, novu podlogu za miša koja takođe pripada Chrome grupi proizvoda jer poseduje iluminaciju sa svoje donje strane. To znači da sadrži i USB port za napajanje kao i da je čvrsta odnosno plastična. Izdignuta je od stola i srednje veličine, pa ostaje da se vidi koliko će zapravo biti zanimljiva igračima a koliko je samo proizvod kojim se Razer može pohvaliti kao još jedan u nizu koji su napravili prvi na svetu.

Konačno, veoma specifičan uređaj predstavljen upravo na GamesComu je i Orbweaver mehanički keypad koji je odličan dodatak onima koji vole da igraju MOBA naslove ili MMO igre na primer i kojima je potrebna dodatna količina tastera i mogućnost da ih u potpunosti programiraju i naprave specifične makro kombinacije. Uređaj se može nabaviti već od ovog meseca po ceni od 150 evra a pored 30 mehaničkih tastera donosi još tri koja možete kontrolisati palcem i "upleteni" kabl za duži životni vek.





Autor: Miloš Hetlerović

Grafičke ustupio

ASUS®

Asus Strix Radeon nove generacije



Asus je već duže vremena na tržištu poznat po svojoj Strix seriji grafičkih kartica namenjenih onima koji žele nešto više, malo bolje performanse, bolje hlađenje, jednostavno top kvalitet. U tom smislu i nova generacija AMD Radeon 3xx čipova je bila povod da malo pogledamo gamu novih Strix kartica baziranih na njima.

Evolucija Radeona

AMD se na ovogodišnjem E3 sajmu pohvalio najnovijom arhitekturom koja krasi njihove Fury kartice i koja zaista donosi neke velike novine od novog sistema upravljanja memorijom pa do vodenog hlađenja kao standarda. Međutim te kartice na domaćem tržištu

“NAŽALOST NOVA GENERACIJA RADEONA NIJE DONELA NIŽE CENE U ODNOSNU NA PRETHODNU, NAPROTIV”

dostižu cenu i preko 100.000 dinara u ovom momentu pa nam prosto nisu toliko interesantne za prikazivanje jer je više nego očigledno da prosečan igrač ne može da ih priušti.

S druge strane AMD se odlučio na malo čudan korak gde je sve čipove koji su cenovno i po performansama ispod Fury modela praktično samo „rebrandirao“ kako se to popularno kaže i ponovo ih ponudio igračima kao nove modele. U praksi to znači da sve kartice koje danas predstavljamo zapravo ne predstavljaju

nikakvu specijalnu novost na tržištu, osim pojedinih sitnijih unapređenja i noviteta koje je uneo sam proizvođač kartice, odnosno Asus. Zato ćemo prosto da bi svima bilo lakše na početku kratkog prikaza svakog od modela navesti i čemu je namenjen i koji je to čip zapravo ranije bio. Takođe treba imati u vidu da su čipovi srednjeg ranga obeleženi sa R7, dok oni višeg nase oznaku R9, kao i da nismo na testu imali najslabiji i najjeftiniji model R7 360. Jedan od razloga za to jeste i što su u međuvremenu integrisana grafička rešenja značajno napredovala pa ostaje

pitanje kolika je razlika u performansama između najjeftinije odvojene grafičke kartice i one u procesoru. U prilog tom razmišljanju ide i činjenica da drugi veliki proizvođač grafičkih čipova zapravo ni nema trenutno planove da predstavi rešenje koje bi koštalo negde oko 110 evra, verovatno smatrajući da za time nema potrebe, s čim se u principu i mi slažemo. Još ostaje da se vidi kako će se ovi modeli ponašati kada DirectX 12 više zaživi u igrama jer je to nešto našta AMD dodatno računa kako bi ih postavilo ispred konkurencije zbog optimizacija.



Kartica po kartica

Radeon R7 370 je grafički čip koji AMD reklamira kao idealnu kombinaciju za one koji hoće odlične performanse u trenutno popularnim online igrama kao što su Dota2, LoL, CS:GO, World of Tanks i slično. Dakle s obzirom da je ideja ovih igara masovnost i developeri se trude da ne budu preterano zahtevne kako bi mogli da ih igraju ljudi i sa slabijim mašinama. Naši testovi pokazuju da je kada se radi o Full HD rezoluciji ovo potpuno tačno, svi ovi naslovi su potpuno igrivi i rade i više nego korektno. Ono što treba ipak napomenuti jeste da je ovo identičan čip kao i R7 265 iz prethodne generacije, odnosno HD 7850 iz generacije pre. Ok, čip troši malo manje struje i manje se greje što mu omogućava malo veći klock, a kartica koja je bila na testu dolazi sa čak 4GB GDDR5 memorije ali opet je malo čudno kako suštinski gledano već treću generaciju ništa značajno nisu promenili. U tom smislu će ova kartica imati malo problema da se izdvoji sa naslovima kao što su Mortal Kombat X ili Witcher 3, gde ćete sigurno morati da smanjite detalje, a možda i rezoluciju. Pogotovu se nameće pitanje kako će se nositi sa naslovima koji će se pojaviti u budućnosti. S druge strane sama Asus kartica je vrlo interesantna, pre svega zbog rešenja vezanog za hlađenje a koje je dosta veće od same štampane ploče. Ovo u kombinaciji sa novom vrstom zakrilaca na

ventilatorima omogućava Asus da tvrdi da kartica proizvodi 0dB buke. Nažalost nismo baš ovo u potpunosti mogli da proverimo jer imamo druge izvore buke kao što su ventilator na procesoru i napajanje, a pogotovu što nemamo neku gluvu sobu, ali činjenica jeste da su sve kartice na ovom testu koje se ovako i reklamiraju vrlo tihe čak i pod punim opterećenjem, što nije bio slučaj ranijih generacija. Još jedna stvar koju moramo pohvaliti kod Asusa jeste i odličan softver koji vam omogućava svašta – od overklockovanja kartice, do snimanja kako se igrate ili strimovanja istog direktno na internet. Imajte samo u vidu da će vam trebati dodatni 6-pinski konektor za napajanje, a pozdravljamo i LED diodu koju je ASUS stavio na sve kartice koja svetli crveno ako dodatno napajanje nije priključeno ili nije adekvatno, dok je bela ukoliko je sve ok.

Radeon R9 380 je čip za koji AMD tvrdi da je idealan za bilo kakvo trenutno igranje u 2k, odnosno Full HD rezoluciji. S ovime nažalost možemo tek delimično da se složimo jer kad smo pokrenuli na primer Witcher 3 sa detaljima koji nisu bili baš na maksimumu smo dobili nekih 40ak fps u proseku. Jeste igrivo, ali realno bismo voleli da vidimo i malo više. Ovaj rezultat i nije tako čudan kada se uzme u obzir da je ovaj čip zapravo direktno preimenovanje već postojećeg Radeona



R9 285. AMD čak navodi i da se R9 380 može koristiti za igranje 1440p rezoluciji (2560x1440, rezolucija koju sada ima sve više 27" monitora) i stoji da framerate ne pada dramatično, ali opet bismo voleli malo više snage u rezervi. Dobra stvar je što i ova kartica ima 4GB memorije koje će verovatno moći dobro da upotrebi u nekim budućim naslovima. Kada gledamo sam Asus Strix vidi se još ozbiljnije hlađenje, a posebno pozdravljamo činjenicu što je kartica obložena metalnom pločom i sa donje strane koja i štiti štampanu ploču i ne da joj da se savija i pomaže u hlađenju. Tu je sada 8-pinski konektor za dodatno napajanje, a i sama kartica je malo većih dimenzija.

Dolazimo na kraju do Radeona R9 390 i R9 390X, čipova koje AMD reklamira



“R9 390 I 390X SU I FIZIČKI OGROMNE I TRAŽE PUNO STRUJE NAŠTA TREBA OBRATITI PAŽNJU PRILIKOM KUPOVINE”

kao namenjene za 4K igranje. Iako ovo dobro stoji kao marketinška parola, činjenica je da ćete objektivno u 4K, na njima moći da igrate samo manje zahtevne naslove, dok zahtevnije igre verovatno traže nešto iz Fury kolekcije s paprenom cenom. Naravno morate za to imati i monitor ili televizor 4K rezolucije. Ovo su zapravo rebrendirani R9 290 i R9 290X čipovi i jedina suštinska razlika je malo brža memorijska magistrala i to što sada standardno dolaze sa 8GB memorije, verovatno pod pretpostavkom da će se to koristiti u višim rezolucijama i novijim igrama. Sve u svemu u Full HD rezoluciji sve igre rade vrlo dobro na obe karticedok se u 1440p se već primeti mali zaostatak modela 390 za onim s X oznakom. Svakako ako uložite u ove kartice ćete u narednom periodu moći u normalnoj rezoluciji da sve igre igrate na maksimumu. Fizički gledano oba Strix modela su potpuno identična, toliko da kada smo testirali i pakovali ih nazad smo

stalno morali da proveravamo oznaku na bar kodu da ne bismo ubacili pogrešnu karticu. Takođe fizički kartice su ogromne, prosto nisu ni mogle da stanu u naše mid-tower test kućište pa je testiranje završeno na stolu. I činjenica da imaju po tri ventilatora ne treba da vas brine, opet pozdravljamo to što su skoro nečujne i pod punim opterećenjem. Treba obratiti pažnju i da traže jedan 8-pin i još jedan 6-pin dodatni konektor za napajanje, kao i da pri punom opterećenju mogu da troše i do 300W struje, što sve znači da vam za ove zveri treba i jako napajanje.

Zaključak

Nova serija Radeona 3xx donosi za svakoga po nešto, ali na žalost ni za koga ništa specijalno novo s obzirom da se uglavnom radi o rebrendiranim proizvodima prethodne generacije. Druga, za nas problematična stvar jeste

što ne donosi ni pad cena, čak su kod nas modeli R7 370 i R9 380 solidno skuplji od njihovih prethodnika s kojima dele najveći broj karakteristika. R9 390 i 390X su i na globalnom nivou skuplji od prethodnika što se uglavnom pravda većom količinom memorije. S druge strane konkurencija je izuzetno jaka i zato jedva čekamo da AMD što pre neki od Fury modela spusti u cenovni rang dostupan običnim smrtnicima jer bi to umnogome povećalo njihovu konkurentnost.

Kada pogledamo Asus Strix kartice tu zaista imamo sve pohvale – od dizajna hlađenja, nedostatka buke, odličnog softvera, do zaštite i lepog i praktičnog pakovanja kao i sitnica kao što su LED diode indikatori, sve je na svom mestu i sve prosto odiše kvalitetom. Razume se da je taj kvalitet i nešto skuplji od konkurentskih modela ali to je razumljivo i zato nemamo nikakvih sumnji da ih preporučimo za razmatranje.

TESTIRANJE

R9 390 8GB	R7 370 4GB	R9 380 4GB	R9 390 8GB	R9 390X 8GB
CS:GO	178	209	237	252
Dota 2	112	126	130	141
World of Tanks	57	64	78	92
Mortal Kombat X	28	55	62	68
Witcher 3	22 (37*)	33	53	57
GTA V	26	35	47	51

* - sa smanjenim detaljima - Test konfiguracija: Intel i7 4770, 8GB RAM, 700W napajanje.



MORTAL KOMBAT X™

KO JE SLEDEĆI?

DOSTUPNO U SVIM **games** RADNJAMA

WWW.GAMES.RS

PS4

PlayStation Network

XBOX ONE

PC DVD ROM

Available on the App Store

Available on the Google Play Store

(USKORO)

PS3

XBOX 360

videotop

18
www.pegi.info

WWW.MORTALKOMBAT.COM

Facebook icon /MORTALKOMBAT

Mortal Kombat, the dragon logo, NetherRealm Studios, NetherRealm logo and all related characters and elements are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company.

WB GAMES



Autor: Miloš Hetlerović

Hardware ustupio **ASUS®**

Asus Strix Claw gaming mouse i Strix glide speed



Kompanija Asus je dugo godina na tržištu poznata pre svega po odličnim matičnim pločama i grafičkim karticama zatim laptopovima i tabletima a sada svoje poslovanje ozbiljnije šire na polje igračkih periferija. Zato i ne čudi da su baš brend Strix, naziv koji su do skoro nosile njihove najnaprednije grafičke kartice, iskoristili da se pozicioniraju i u ovom segmentu. Prvo smo bacili pogled na Strix Claw miš i Glide speed podlogu.

Asus Strix Claw gaming mouse

Strix Claw je miš solidnih dimenzija čija je površina napravljena od specijalne gumirane plastike tako da odlično leži u ruci. Kako sam naziv uređaja implicira takozvani „claw grip“ je ono zašta je ovaj miš najbolje napravljen jer zaista idealno leži u ruci u tom položaju, mada se sasvim dobro snalazi i sa „fingertip“ hvatanjem.

“DPI KVAČILO JE TASTER KOJI KADA DRŽITE DPI SE MENJA NA UNAPRED ODREĐENU VREDNOST SAMO ZA VREME DOK JE DUGME PRITISNUTO”

Na samoj kutiji stoji da je prilagođen svakom tipu hvatanja, ali realno „palm“ grip nam nije baš najbolje legao na ovom modelu. Miš je ergonomski prilagođen za dešnjake tako da to treba imati u vidu ako ne spadate u ovu kategoriju. Kabl na mišu je končanog tipa a iz kompanije su posebno ponosni na činjenicu da on iz miša izlazi pod uglom na gore što otežava zapetljavanje kabla tokom igre. Na kraju kabla se nalazi pozlaćeni USB konektor ali treba obratiti pažnju na to da je njegov završetak dosta masivan, što je super stvar kako se ne bi pohabao, ali može praviti probleme ukoliko prikopčavate više USB uređaja na susedne utičnice koje su jako blizu. Kao prekidači na glavnim dugmićima su iskorišćeni japanski Omron

D2F-01F koji omogućavaju odličnu responsivnost bez umaranja prstiju jer se klik jako brzo registruje. Točkić je osvetljen i jako prijatan za rad, jedino što nam se nije dopalo jeste kada držite pritisnut desni klik miša može biti malo teže ga okretati, što može da zasmeta u nekim igrama.

Asus se opredelio za optički senzor od 5.000 dpi koji je precizan do u piksel pošto za razliku od nekih drugih proizvođača ne koristi „angle snapping“ tehnologiju koja čini pokret tečnijim već je upravo fokus na apsolutnoj preciznosti. Tu su i tasteri za promenu DPI osetljivosti, kao i svetlosni indikator na prednjoj strani koji pokazuje u kom ste od tri nivoa

“IVICE PODLOGE SU POSEBNO OJAČANE TKANJEM TAKO DA SE OBEZBEĐUJE NJENA DUGOTRAJNOST”



osetljivosti trenutno. Interesantna opcija je i takozvano DPI kvačilo – taster koji kada držite DPI se smanjuje na unapred određenu vrednost samo za vreme dok je dugme pritisnuto. Ovo je namenjeno upravo da ukoliko vam je potrebno da na kratko nanišinite nešto u igri i odapnete precizan snajperskih hitac a onda nastavite dalje u nekom manjem nivou osetljivosti. Miš s računarom komunicira učestalošću od 1.000 Hz, a može da isprati ubrzanje do 30G, odnosno oko 3.3 metra u sekundi.

Na kraju dolazimo i do zaista sjajnog Strix softvera koji dolazi uz uređaj. Pored toga što možete definisati nivoe DPI osetljivosti ili odrediti akciju ili makro za

svako dugme na mišu vrlo bitna stvar je što to možete uraditi i u softverskom i u hardverskom modu. Softverski mod je sam po sebi jasan, gde god je instaliran Strix sve će raditi onako kako ste podesili. Hardverski mod je pak mnogo interesantniji jer sam miš sadrži 64KB interne memorije, tako da svako podešavanje koje napravite i snimate u memoriju miša će ostati takvo čak i kada miša prebacite na drugi računar koji ne poseduje Strix softver, dakle programiran je za stalno!

Asus Strix glide speed

Uz dobar gaming miš vam naravno treba i dobra podloga pa smo se odlučili da

pogledamo šta donosi Glide speed model, takođe iz Strix serije.

Kao što i sam naziv govori radi se o podlozi koja se fokusira na brzinu kretanja miša. Iako proizvođač tvrdi da je podloga u piksel precizna sama površina od koje je napravljena naravno više pogoduje bržem kretanju uređaja po njoj što preciznost ipak stavlja u drugi plan. Dizajn je vrlo interesantan, ali sama tkanina koja vam se nalazi pod rukom i nije baš toliko prijatna, upravo za razliku od materijala od koga je izrađen miš. Dobro je naglasiti i da su ivice podloge posebno ojačane tkanjem tako da se obezbeđuje njena dugotrajnost kako se ne bi obrubila. Podloga radi i sa svim tipovima senzora, dakle bilo da imate laserski ili optički miš možete računati da odgovarajuće performanse.

Zaključak

Asus Strix Claw gaming mouse je po svim parametrima jako dobar miš za one kojima treba solidan miš za igranje a pritom dolazi i po ceni koja je primetno niža od izvikanih konkurenata iz segmenta isključivo gaming opreme. S druge strane Strix glide speed je sasvim solidna podloga, ali se ni po čemu značajno ne ističe a i nismo bili najzadovoljniji osećajem koji pruža, pri čemu je i cena takva da je na tom planu konkurencija značajno oštija.

U svakom slučaju Asus Strix serijom pokazuje da želi vrlo ozbiljno da uđe u segment gaming periferija i tu gledajući renome kompanije kao i uređaje koje smo direktno testirali ih svakako treba gledati kao vrlo ozbiljnu opciju ako razmatrate obnavljanje svog igračkog arsenala.

KARAKTERISTIKE:

Model	Asus Strix Claw
Tip	Optički miš
Povezivanje	USB, 1000Hz polling rate
Senzor	5.000 dpi, angle-snap-free
Dodatno	Končani kabl, hardverski i softverski mod konfigurisanja, DPI prebacivanje, DPI „kvačilo“

Model	Asus Strix Glide speed
Tip	Podloga za miša
Dodatno	Ojačane stranice, pogodna za svaki tip miša

MODDING

SCENA

Autor: Bojan Jovanović



DARK SOULS: CRNO-BELI SVET

Simulator beskranih pogibija, Dark Souls, nije poznat kao najšarenija igra na svetu. Modern CystisomaMagna je uspeo da već poprilično mračnu i sumornu igru učini još jezivijom. Igrajući se alatom Reshade uspeo je da igri doda filter kojim paletu boja svodi na crne i bele tonove. Limbo Dark Souls, kako je ubrzo nazvan jer neodoljivo podseća na sjajnu platformsku igru Limbo, uvodi neke probleme u igru, konkretno - gasi HUD, teksture i efekte čestica. Igranje sa ovako izmenjenom igrom se ispostavilo veoma teškim i preporučuje se igračima koji svet Dark Soulsa znaju kao svoj dlan. Pritom je i jako dobar alat za pravljenje neobičnih wallpapa. Kako da svoju PC kopiju Dark Souls pretvorite u Limbo pogledajte na [ovoj Reddit temi](#)



SKYRIM: THE FORGOTTEN CITY

Jedna lepa vest za fanove igre Skyrim. Za oktobar je najavljen izlazak vrlo ambicioznog moda The Forgotten City. Zaboravljeni grad je nova zona u kojoj ćete se latiti detektivskog posla. Desilo se ubistvo, a na vama će biti da istražite okolinu, ispitajte osumnjičene i čak putujete kroz vreme. Autori obećavaju da će mod biti nelinearan i imati nekoliko mogućih završetaka. Za potrebe moda su napisali preko hiljadu linija dijaloga koje će izgovarati čak 15 glumaca iz svih krajeva sveta, a srećete tridesetak potpuno novih likova.

The Forgotten City neće zahtevati nijedan DLC sem osnovne igre i biće objavljen na ModDB, Skyrim Nexus i Steam Workshop. Više o modu možete pogledati na [ModDB](#)



XCOM: LONG WAR ZAVRŠEN

Posle gotovo godinu dana, mod Long War je konačno kompletiran, tačnije, nalazi se u finalnoj beti ali je sav sadržaj tu. U pitanju je modifikacija kompletnog sistema igre namenjena hardcore igračima koji su već kompletirali igru ili nemaju problema da je igraju na Ironman težini. Kao što se iz imena može naslutiti, povećano je trajanje kampanje, ali je i promenjena globalna strategija te ćete moći da povratite osvojene teritorije od vanzemaljaca. Mod donosi toliko izmena da ih ne možemo ovde izlistati sve, a jedna od najvećih je da su autori u saradnji sa čitavim timom fanova napravili pakete glasova za brojne nacije koje se pojavljuju u igri. Za igranje je potrebno da imate XCOM Enemy Unknown i ekspanziju Enemy Within, a mod se preuzima putem [Nexus Mods sajta](#)



LOST HEAVEN MULTIPLAYER

I dok nam 2K Games golica maštu tizerima i trejlerima za Mafiu 3, grupica modera je odlučila da da novi život originalnoj igri. Lost Heaven Multiplayer, očigledno, donosi online funkcionalnost u sada već trinaest godina staru igru. Ovaj mod omogućava da se čak sto igrača poveže online i igra zajedno, a autori su obezbedili i skripte za podizanje sopstvenih dedicated servera za sve zainteresovane koji bi se rado vratili u grad izgubljenog raja. Mod je kompatibilan sa svim verzijama igre i nema komplikovanu instalaciju. Možete ga preuzeti sa [zvaničnog sajta](#).

Fantasy Tales

Have a word with me...

Sam pogled na nepregledne demonske horde unele bi svakoj vojsci strah u kosti i iščilele poslednju trunku hrabrosti zbog čega klecaju kolena, a mačevi ispadaju iz obamrelih šaka. Skoro svakoj, jer ovu predvodim ja, Duks Fordragon, ratnik Svetlosti.

U prvom redu stajale su gomile impova. Mali gadovi kod kojih jedino što me više nervira od njihovih cijuka je smrad koji postaje apsolutno nepodnošljiv kad ih proburazim Istinosrebrnom, mojim vernim mačem. Ako ste mislili da demon smrdi, grešite. Silno. Njihova koža, ako se gumenkasta masa odvratne boje može uopšte tako nazvati, iz koje izbijaju sumporna isparenja miriše poput najlepšeg parfema kojim dvorske dame prskaju svoje gospe u poređenju sa užasnim, odurnim smradom crne krvi. Iza njih kopitima su nervozno kopali pakleni konji koji su svojim izgledom i frktanjem izazivali nemir kod moje konjice čiji redovi su ostali čitavi samo zahvaljujući dugogodišnjem treningu koji su konji prošli u ratnim štalama i desetinama borbi gde su na svojim sapima nosili hrabre ratnike Srebrne šake.

Plan mog neprijatelja me nije uopšte iznenadio. Uvek ista, prosta, glupa i

nažalost vrlo često efektivna taktika. Pošalji mnoštvo vrištećih impova i kad se snaga posle sati klanja konačno iscrpi, a umor napadne svaki mišić ratnika sledi završni udarac u vidu strašnih čuvara propasti, sukube čije zavodljive usne obećavaju blagostanje dok kandžama kopaju srca uživajući u zaljubljenim pogledima svojih žrtava nesvesnih svoje propasti.

Ipak, mi ćemo hrabro stajati i postojati na ovom bojnopolju. I vi, regruti Srebrne šake. I vi, vitezovi Olujnog vetra. I vi, Skarletni krstaši. Nećeš odstupiti ni ti, Edriče Čisti koji se boriš svojim vernim kopljem. Znajte da u ovom paklu nećete biti sami! Znajte da će Svetlost biti sa svima nama i da će svako od nas ko ne dočeka kraja dana biti okupan večnom toplotom u obećanom raju! Držite red moji hrabri vojnici i primite Blagoslov kraljeva dok....

- "Zbogom, Dukse to je samo igra karata. Da Bolvar zna koliko piješ i šta pričaš tebe bi zatvorio u Zamrznuti tron!"

- "Pffftttt... Ovako je zanimljivije. I krčmaru donesi mi još jednu kriglu, u ovoj muve nemaju u čemu da se udave!"

By BarcaS

Hearthstone Specijal

KEC IZ RUKAVA

The Grand Tournament

Argent Tournament na Hearthstone način



Krajem avgusta stigla nam je druga velika Hearthstone ekspanzija, The Grand Tournament, koja nam donosi 132 nove karte. Ekspanzija se tematski bazira na Argent Tournament događaju iz Wrath of the Lich King WoW ekspanzije. Nakon što je Lich King uništen i posao na Northrendu ubavljen kako treba, ekipa heroja i šampiona je rešila da oстане na terenima Argent Tunira i pošteno se zabavi. Kao i kod prve Hearthstone ekspanzije, Goblins vs Gnomes, The Grand Tournamentom dominiraju vesele i pomalo blesave teme, za razliku od Hearthstone avantura koje su do sada imale nešto ozbiljniji ton. Glavna tema ekspanzije

su vitezovi i šampioni koji se na Grand Turniru bore za slavu i čast, pa su u skladu sa tim dizajnirani i minion, ali i nove mehanike koje nam je ekspanzija donela. Među legendarnim minionima videćemo većinu likova koji su obeležili Argent Tournament, ali i puno Bosseva koje su igrači u WoW-u na turniru porazili. Osim njih, kroz karte nailazimo na mnoge stanovnike Northrenda koji prvi put pokazuju svoje prisustvo u Hearthstoneu, tu su Kvaldiri, Tuskkari, Val'kyre, Krakeni... Osim njih, na turnir su došli i predstavnici starih rasa na turnir, pa smo tako dobili par novih Pirata i Dragona, te po jednog novog Murloca i Mecha.

Što se novih mehanika tiče, TGT nam je doneo dve nove mehanike i obe podržavaju nešto sporiji način igranja i više su okrenute ka control špilovima. Tu so Jousting i Inspire. Inspire je prva mehanika u igri koja „sarađuje“ sa Hero Powerom. Minion koji na sebi ima Inspire, aktivira svoju osobinu svaki put kada koristite Hero Power. Minioni sa Inspire mehanikom na sebi su na prvi pogled nešto slabiji nego što bi trebalo, ali ukoliko se na njih ne odgovori brzo, mogu vrlo lako da se otrgnu kontroli i preplave vas do tačke bez povratka. Snaga Inspire miniona je u tome što ih možete aktivirati više od jednom samo jednim klikom na Hero Power, ukoliko ih na tabli imate nekoliko. Ekspanzija se generalno dosta bavi Hero Powerom, pa osim Inspire mehanike, tu je još dosta karata koje na ovaj ili onaj način imaju interakciju sa Hero Powerom: smanjuju ili povećavaju cenu hero powera, povećavaju damage hero powera, omogućavaju njegovu upotrebu više puta, menjaju ili poboljšavaju Hero Power. Verovatno najupečatljiviji primer toga je Justicar Trueheart, legendarni minion koji trajno poboljšava efekat vaših osnovnih Hero Powera.

Jousting je druga velika mehanika koju



je TGT doneo. U pitanju je mehanika koja snažno podržava sporije i „teže“ špilove. Joust (viteška borba kopljem) radi tako što, kada se efekat trigeruje, izvuče po jednog miniona iz vašeg i protivničkog špila, pa ukoliko je vaš minion skuplji, dobijate ekstra bonus iz vaše karte. Primer je karta Healing Wave, koja vas za 3 mane leči 7, ali ukoliko pobedite Joust, onda vas leči čak 14 hpa! Gotovo većina miniona i karata sa Joust osobinom su sa efektom koji odgovara sporim, control špilovima, tako da se ove karte odlično uklapaju u ideju borbe protiv dominacije agresivnih špilova.

Shaman je klasa koja je verovatno najbolje prošla sa ovom ekspanzijom, što je i ok, jer je Shaman važio za jednu od najgorih klasa pre TGT-a. Po prvi put vidimo karte sa ozbiljnom totem sinergijom, Golem Totem je 3/4 za dve mane (+1 overload) što je upravo ono što je Shamanu trebalo za rani board control od koga Shaman toliko zavisi, a tu je i Thunder Bluff Valiant koji daje +2 attack Totemima svaki put kada koristite Hero Power. The Mistcaller je moćna karta koja svim vašim minionima u ruci i špilu daje +1/1, ali se čini da je trenutno previše spora da bi se igrala. Sa druge strane, čini se da je Rogue prošao najgore jer je dobio karte koje su ili loše, ili dobre, ali ne leže stilu igre koje Rogue kao klasa preferira. To su još par novih Pirata i Pirat sinergije, ali posle malo testiranja čini se da je potrebno još Pirata da bi ovaj špil ozbiljno zaživeo. Druid je konačno dobio vrhunске karte u nekoj ekspanziji, i sa Darnassus Aspiratnom i Living Roots sada konačno ima dobar



early game, a omogućava i povratak Token Druidu. Osim toga, i Beast Druid je dobio dodatne alate sa par novih Beastova i Beast sinergijom. Priest i Warrior su dobili podršku Dragon špilovima, pa se čini da su sad trenutno verovatno dva najbolja Dragon špila u igri. Uz to, Warrior je dobio i verovatno najbolju legendarnu kartu ekspanzije, Varian Wrynn, koji je u stanju sam da stavi Control Warriora u sam vrh. Pomenuti Zmajevi su ojačani upravo onim što im je trebalo, kvalitetnim Taunt minionima koji im omogućavaju da se bore protiv agresivnih špilova. Chillmaw ne samo da je Taunt, nego je i AoE jednom kada umre.

Paladin je iz ove ekspanzije izašao sa jednim potpuno novim arhetipom koji trenutno vlada Ladderom – Secret Paladin. Ko bi rekao da će ovo da se desi, pošto su Paladin secreti važili za najgore u igri, ali sve je preokrenuo samo jedan minion – Mysterios Challenger, 6/6 za 6 koji ima Battlecry da vam direktno u igru ubaci od svakog Sekreta iz decka po jedan primerak! Osim toga, Paladin je dobio i par zanimljivih control karata u vidu Eadrica i Enter the Coliseum. Hunter i dalje dobija karte koje favorizuju sportije buildove i Beast sinergiju u pokušaju developera da ga udalje od omraženog aggro arhetipa, a postoji mogućnost i da se rodi jedan potpuno novi tip Huntera zahvaljujući karti Lock and Load.

Vizuelno igra izgleda nikad bolje, vidi se da se sve više i više ulaže u art karata, koje sa svakom ekspanzijom izgledaju sve fenomenalnije. Glasovi koje



minioni dobijaju su kao i uvek vrhunski odrađeni, a veliki broj karata je dobio i svoje potpuno nove animacije koje izgledaju sjajno, ali je ipak primetna i određena doza reciklaže nekih starih animacija za nove karte, što je po nama dosta lenja stvar od strane Blizzarda. Takođe, veoma mali broj legendarnih ima intro animacije, što je takođe razočaravajuće, jer bi smo želeli da vidimo još kul stvari poput načina na koji The Mistcaller ulazi u igru.

U svakom slučaju, Blizzard nam je doneo sjajnu ekspanziju sa puno novog sadržaja koji je već u prvoj nedelji potpuno osvežio metu i ladder. Ljudi sada eksperimentišu i graju puno različitih deckova, i nadamo se da će tako i ostati duže vreme, te da se neće svi vratiti na Grim Patrona.



play

z i n e

